Kwiecień 2011

Komoda 4

Magazyn wielbicieli Commodore 64



FRANKENSTEIN ■ GRAND PRIX CIRCUIT ■ KATAKIS ■ FORCE SEVEN ■ CYBERWORM ■ VERDE ■ URIDIUM ■ SPINDIZZY ■ KOLONY ■ FOX FIGHTS BACK ■

READY█

Witajcie! Z wielką radością przedstawiam Wam czwarty numer magazynu Komoda. Po drodze napotkałem kilka małych przeszkód, ale wielki zapał, wspaniała redakcja oraz aktywni czytelnicy pomogli mi dotrzeć do celu. Przejdźmy teraz do szczegółów związanych z tym numerem. Rubryki stałe pozostają bez zmian. Poza tym ciekawe artykuły, spora dawka opisów i recenzji oraz nowości-Johnny przedstawia (komiks), Life is brutal (gry strategiczne)-polecam. Wraz z rozpoczęciem prac, premierę "czwórki" zaplanowałem na koniec grudnia 2010r. Jednak redakcja doszła do wniosku, że nie warto się śpieszyć, tylko pracować wolniej, a dokładniej. Zależy nam, aby każdy następny numer był coraz bardziej interesujący. Uczymy się na własnych błędach mając nadzieję, że będzie ich coraz mniej. Swoją pomoc zaoferowały kolejne osoby. Witamy nowych członków redakcji: Neurocide, Kenji, Will. Bardzo się cieszymy, że chcecie współpracować z resztą zespołu. Jest mi niezwykle miło z powodu całkiem dużego zainteresowania KOMODĄ. Ogólnie scena C64 cały czas się kręci. Powstają nowe gry, dema, programy, czasopisma. Co jakiś czas organizowane są zloty i imprezy. Pamiętajmy, że wszystko zależy od nas samych. Najpiękniejszą rzeczą jest chyba to, że wewnątrz silnego wiru codzienności, znajdujemy troszkę czasu dla naszego Commodorka. Nie chcę już dłużej przeciągać i przyznaje się, że nie przepadam za pisaniem wstępów hehe. A teraz w imieniu całej redakcji serdecznie zapraszamy do czytania i czekamy na wasze opinie oraz sugestie.





Komoda

Komek



Czasopismo Komoda redagują:

Redaktor naczelny	**Komek**
Redakcja (teksty)	**Uka Ramzes XIII SM Will Neurocide Kenji**
Korekta	**Anka**
Opracowanie graf.	**Komek**
Kontakt	**komek2@o2.pl**

START

RUN

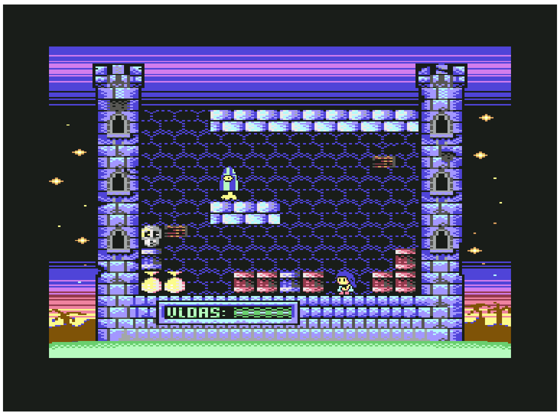
FRESH FRUITS

No cóż, nasz warzywniak przez dłuższy czas był nieczynny. Zanim został ponownie otwarty, musieliśmy się uporać z ogromną dostawą, którą magazynowaliśmy już od jakiegoś czasu. Tym razem istnieje możliwość szerszego wyboru. Dzisiejszy FRESH FRUITS ma dużo większą objętość, będąc jednocześnie dobrym przykładem na to, że na C64 ciągle powstają dobre gry. Bardzo nas to cieszy i zapraszamy na przegląd.

Komek

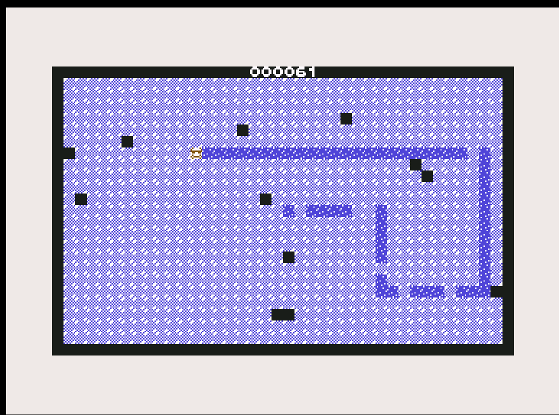
NANAKO IN CLASSIC JAPANESE MONSTER CASTLE

Nanako, tytułowa bohaterka gry, wyrusza na ratunek swojej siostrze, która przez własna głupotę została uwięziona w wieży Heum. Budowla liczy 25 pięter i jest strzeżona przez dziwne stworzenia. A więc do dzieła, w tobie jedyna nadzieja! Pierwotna wersja powstała na ZX Spectrum. Cieszę się, że dokonano konwersji na C64. Gra posiada ładną i kolorowa grafikę, oraz przyjemną muzykę.



MELTING ICE

Bardzo malutka (512b) i prosta gra, oparta na starym pomyśle typu „snake". Sterujesz sympatyczną głową, której zadaniem jest roztopienie lodu, zajmującego prawie cały obszar. Należy robić to w taki sposób, aby nie znaleźć się w miejscu, gdzie został on już roztopiony. Skromną grafikę i brak muzyki rekompensuje całkiem niezła grywalność.



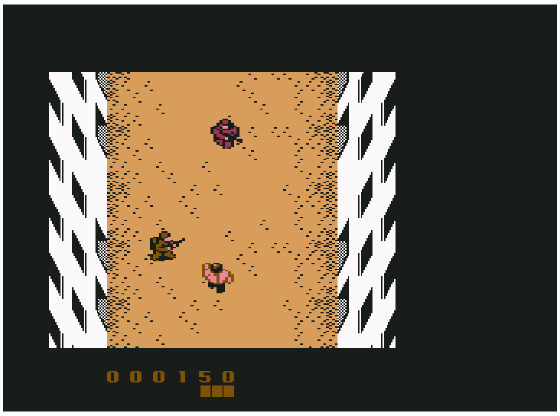
ILL MAGO

Arcymag Teodius z krainy zwanej Noworries, próbował nowych czarów na tutejszych stworzeniach. Miał dobre zamiary, ale jego eksperymenty sprawiły, że wszystkie dobre żyjątka stały się wściekłe i wredne. Ze strachu przed złem, Teodius ukrył się w klatce i otoczył magicznym ochronnym kołem. Na szczęście jest jeszcze jeden magik o imieniu Durmion, który śpieszy z pomocą aby zdjąć złe czary. ILL MAGO, to gra z przeciętną grafiką i średnimi efektami dźwiękowymi. Można zagrać, czemu nie?



BARAKON

Jeśli podobała ci się gra pt. COMMANDO, to BARAKON na pewno trafi w twój gust. Twoim zadaniem jest zniszczenie armii złego dyktatora, przywrócenie spokoju, oraz równowagi w twoim kraju. Żołnierze, pociski, miny i inne niebezpieczeństwa, to wszystko czeka na ciebie po drodze do celu. Szybka akcja i ładna grafika dodatkowo zachęcają do gry. Przekonaj się, naprawdę warto.



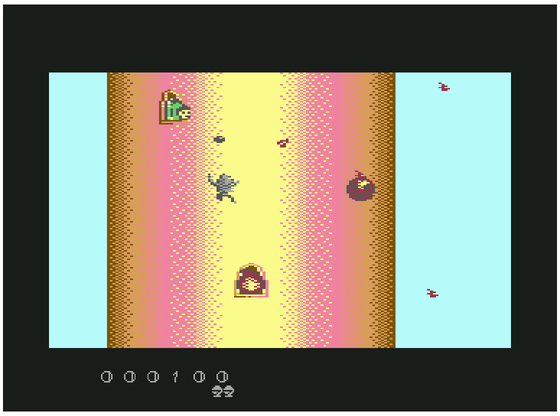
POLTERGEISTS ON FLOOR 12

Znajdujesz się w nawiedzonym budynku, po którym pałętają się duchy, szkielety i inne nieprzyjemne przeszkody. Należy się z nimi rozprawić niszcząc otaczające cię zło. Obraz gry przesuwa się w nasza stronę, dając wrażenie, że idziesz do przodu. Nie wyszło to najgorzej, choć mogło być troszkę lepiej. Grafika i efekty dźwiękowe całkiem w porządku.



CNOTTE' D KNIGHT

Piękna księżniczka i jej cztery przyjaciółki, zostały porwane przez złego łotra o imieniu Piante. Niestety ma on bardzo brzydki plan, mianowicie chce zmusić księżniczkę do małżeństwa. Ty jako dzielny rycerz, wyruszasz by ratować piękne niewiasty z rąk okrutnego Pianty. Grając w CNOTTE D' KNIGHT, zauważyłem kilka wad rzucających się w oczy. Nasz bohater wspina się po wysokiej wieży i wyglądem przypomina jakiegoś robaka albo żabę (nie rycerza), który dodatkowo strzela jakimiś kulami (a gdzie miecz?). Sytuacje ratuje nienajgorsza grafika i w miarę dobra animacja.



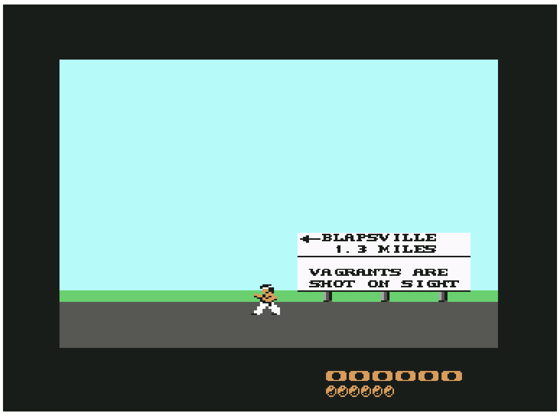
QUOD INIT EXIT

Jeśli ktoś poprosiłby mnie o wskazanie jednej z lepszych gier, które ostatnio powstały na C64, to QUOD INIT EXIT jest pewnym kandydatem. Ta wspaniała zręcznościówka z bardzo ładną grafiką i muzyką, potrafi zapewnić graczowi dużo dobrej rozrywki. Bohaterem gry jest świnka, która w szybkim tempie łapie i konsumuje uciekające jedzenie. Należy to robić w taki sposób, aby jej energia (przedstawiono ją w dolnej części ekranu) osiągnęła maksimum. Gdy już się tak stanie, to goń za ruchomym kibelkiem, by zrobić do niego kupkę, bo inaczej będzie GAME OVER!



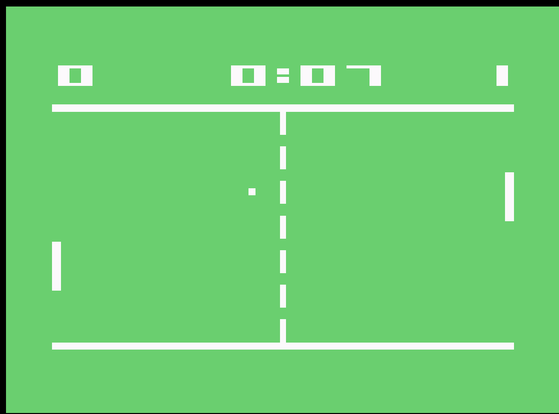
1000 KUNG-FU MANIACS

Bardzo dobra gra, wydana przez firmę PSYTRONIK. Jako mistrz Kung-Fu, udajesz się do miejscowości Blapsville, aby skopać tyłki bandziorom, łobuzom oraz złym wojownikom ninja i odzyskać skradzionego przez nich robota. Jednym słowem przygoda pełna wielkich niebezpieczeństw. Ładna grafika i przyjemna muzyka, dodatkowo zachęcają do gry.



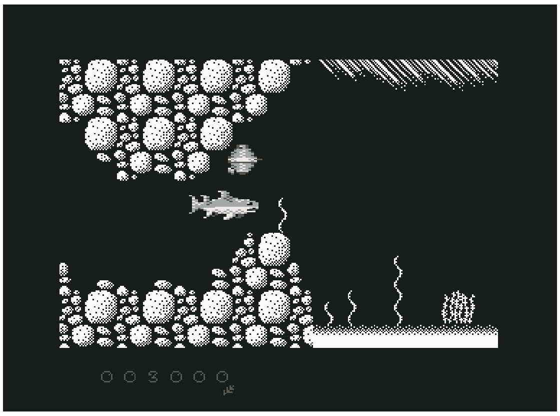
PONG MACHINE

No proszę! Cóż za niespodzianka! Wersja Pong dla naszego C64. Dla tych, którzy nie wiedzą o co chodzi, podaję informację, że jest to jedna z pierwszych gier elektronicznych (symulacja tenisa stołowego), która powstała w 1972 roku. Commodorowski PONG MACHINE, to tradycyjne odbijanie piłeczki za pomocą dwóch paletek. Do gry, dodano kilka nowych, ciekawych opcji, które dodatkowo wpływają na jej atrakcyjność. Zagraj i przekonaj się.



SHADOW OVER INNSMOUTH

Oto ciekawa gra, zrobiona w trybie monochromatycznym, której autorem jest Anthony Burns. Przemierzając głębie morza w okolicach miasta Innsmouth, musisz stoczyć walkę z demonami, krwiożerczymi rekinami, parzącymi meduzami itp. Sterujesz niewielką łodzią podwodną w kształcie kuli. Do obrony służą ci całkiem spore pociski, które skutecznie eliminują przeszkody. Dobrze wykonana grafika, została oprawiona przyjemną muzyką, stworzoną przez Richarda Baylissa. Wszystko to sprawia, że grę można zaliczyć do udanych.



SPACE TRIP

Już po raz drugi mamy okazję spotkać się z kapitanem Steve Zappa, który dzielnie wykonuje powierzoną mu misje w kosmosie. Pierwszy raz mogliśmy go zobaczyć w grze pt. WALKING ON THE MOON (opis – Komoda nr. 2, str. 11). Teraz możemy pomóc mu w realizacji nowego zadania. Mianowicie oczyścić pokłady statków kosmicznych, zaatakowane przez chmarę obcych. SPACE TRIP prezentuje się dużo lepiej od W.O.T.M. Urozmaicono grafikę, oraz fabułę gry. Jednym słowem, rozrywka na dobrym poziomie.



FRANKENSTEIN

Bardzo, bardzo dawno temu (1818 r.), powstała wspaniała powieść Mary Shelley pt. Frankenstein. Opowiada ona o eksperymencie, polegającym na stworzeniu i ożywieniu sztucznego człowieka, oraz o jego skutkach. Pierwszy film nakręcony na podstawie tej powieści pochodzi z 1910 roku, jednak najsłynniejsza adaptacja, to FRANKENSTEIN w reżyserii Jamesa Whale (1931 r.). Do czego zmierzam? Otóż sukces wyżej wymienionych, przyczynił się do powstania kilku gier komputerowych o tej tematyce. Jedną z nich jest wersja na C64, zrobiona przez firmę Zeppelin Games.



Właśnie nadarzyła się okazja współpracy z szalonym doktorem nad jego obrzydliwym eksperymentem. Nie boisz się? Naprawdę? No to zaczynamy!

Jesteś niskim, garbatym pomocnikiem o imieniu Egor. Na pewno zastanawiasz się, od czego zacząć? Nie martw się, przed rozpoczęciem pracy doktor ci wszystko wytłumaczy. W trakcie gry otrzymasz kolejne zadania, które należy wykonać przed upływem wyznaczonego czasu. Na początek, będziesz musiał odszukać i przynieść do laboratorium, ciało nieboszczyka. Pamiętaj, że potrzebujesz ich aż dziewięć, a laboratorium znajduje się niestety na samym szczycie zamku. Wszystkie ciała leżą w różnych miejscach. Okolica może nie jest tak duża, ale Egor musi się trochę nachodzić, aby zdobyć wskazaną ilość. Pięć nieboszczyków znajduje się w zamku, dwa w podziemiach, jeden na cmentarzu no i ostatni na drzewie, zaraz przed kostnicą (ciekawe kto go tam dał?). Gdy już dostarczysz wszystkie ciała, doktor wyznaczy ci kolejne zadanie. Jest nim zdobycie i przyniesienie zwoju pergaminu, który ukryto na dachu zamku. Następny w kolejce jest piorunochron, znajdziesz go nad prosektorium. Ostatnim zadaniem Egora, jest udanie się do kostnicy, w której znajduje się mózg. Na zakończenie, doktor podziękuje mu za wykonaną pracę, obiecując, że w najbliższym czasie zostanie wynagrodzony, po czym każe wyjść. Laboratorium zaczyna się trząść, oślepiające światło błyska dookoła. Nagle wszystko ustaje i windą w dół zjeżdża wielki i żywy Frankenstein.



Gra nie należy do łatwych, trzeba się nieźle namachać joystickiem, by osiągnąć cel. Wszędzie pełno węży, pająków, nietoperzy, czaszek, duchów, karłów, nawiedzonych ludzi i innych dziwactw. W górnej części zamku na schodach, czyha małpa. Uważaj, ponieważ dotknięcie jej kończy się natychmiastową utratą życia. Skok na kolce również je odbiera.

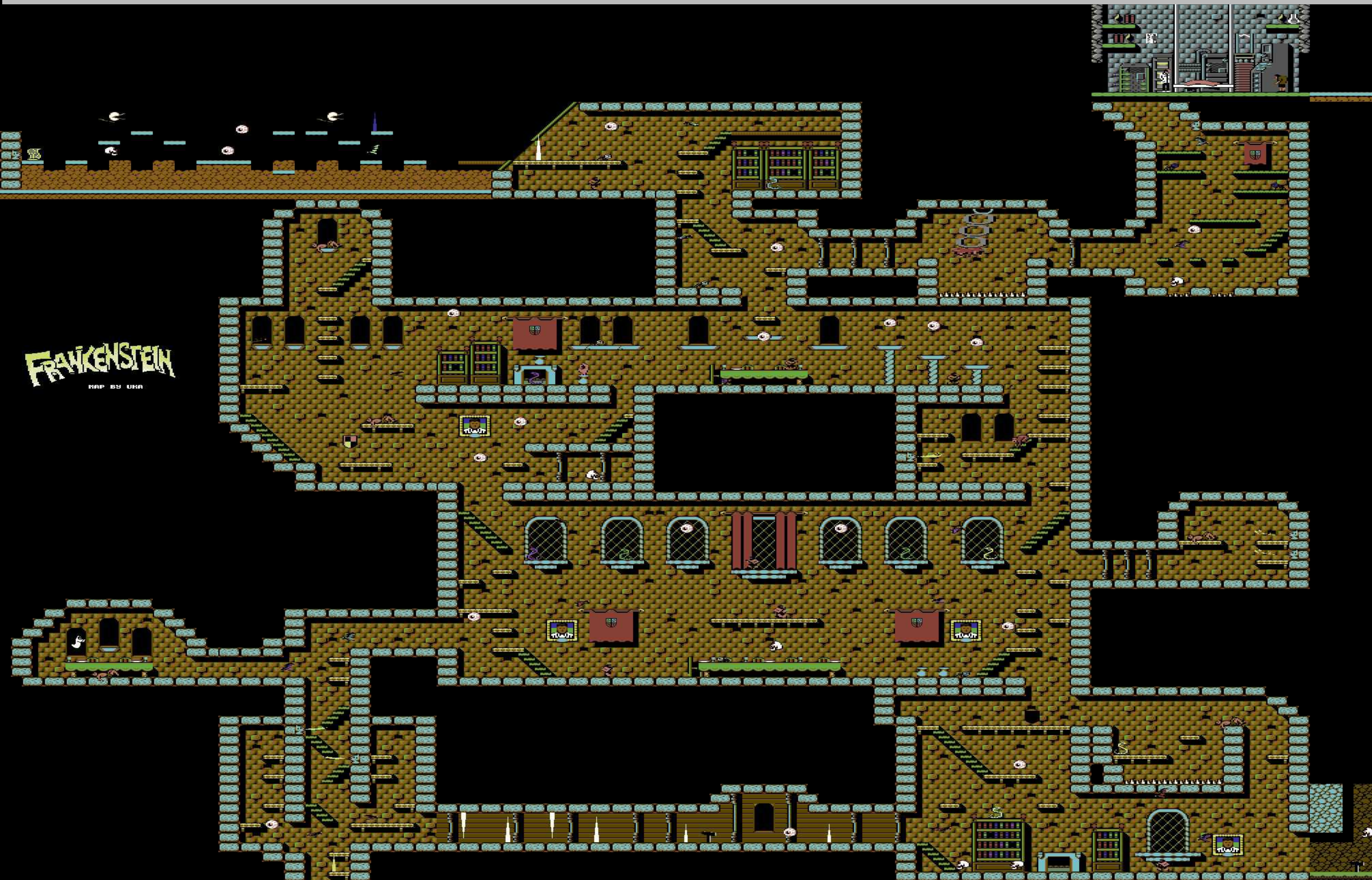


Przeważnie w grach bywa tak, że poziom energii bohatera, jest przedstawiony jako energia, tutaj został przedstawiony jako strach (fear). Gdy wskaźnik zapełni się do końca, z ust Egora wydobędzie się przeraźliwy krzyk i starci jedno z siedmiu żyć. Jest jeszcze jedna ważna rzecz. Gdy przebywasz na terenie prosektorium i kostnicy słychać melodie, która na początku jest spokojna, jednak z sekundy na sekundę staje się coraz bardziej przenikliwa i straszna. Uciekaj szybko, bo gdy dojdzie do mocnego, uderzającego dźwięku, to stracisz ponad połowę strachu. Na szczęście jest też inne rozwiązanie. Wystarczy dotknąć kobiety w blond włosach, ubranej na czarno, przechadzającej się w tej okolicy, a wskaźnik spadnie do zera.



Pora powoli kończyć opis, do którego Uka dołączył mapę, aby pomóc wam w ukończeniu gry. Ja napiszę jeszcze tylko kilka słów o wykonaniu. Grafika dobra, muzyka i efekty dźwiękowe doskonałe, idealnie pasują do klimatu gry. Całość, to solidna dawka adrenaliny. Tylko nie mów, że się boisz?!

Komek



FRANKENSTEIN

ZEPPELIN GAMES 1992

8 10 10



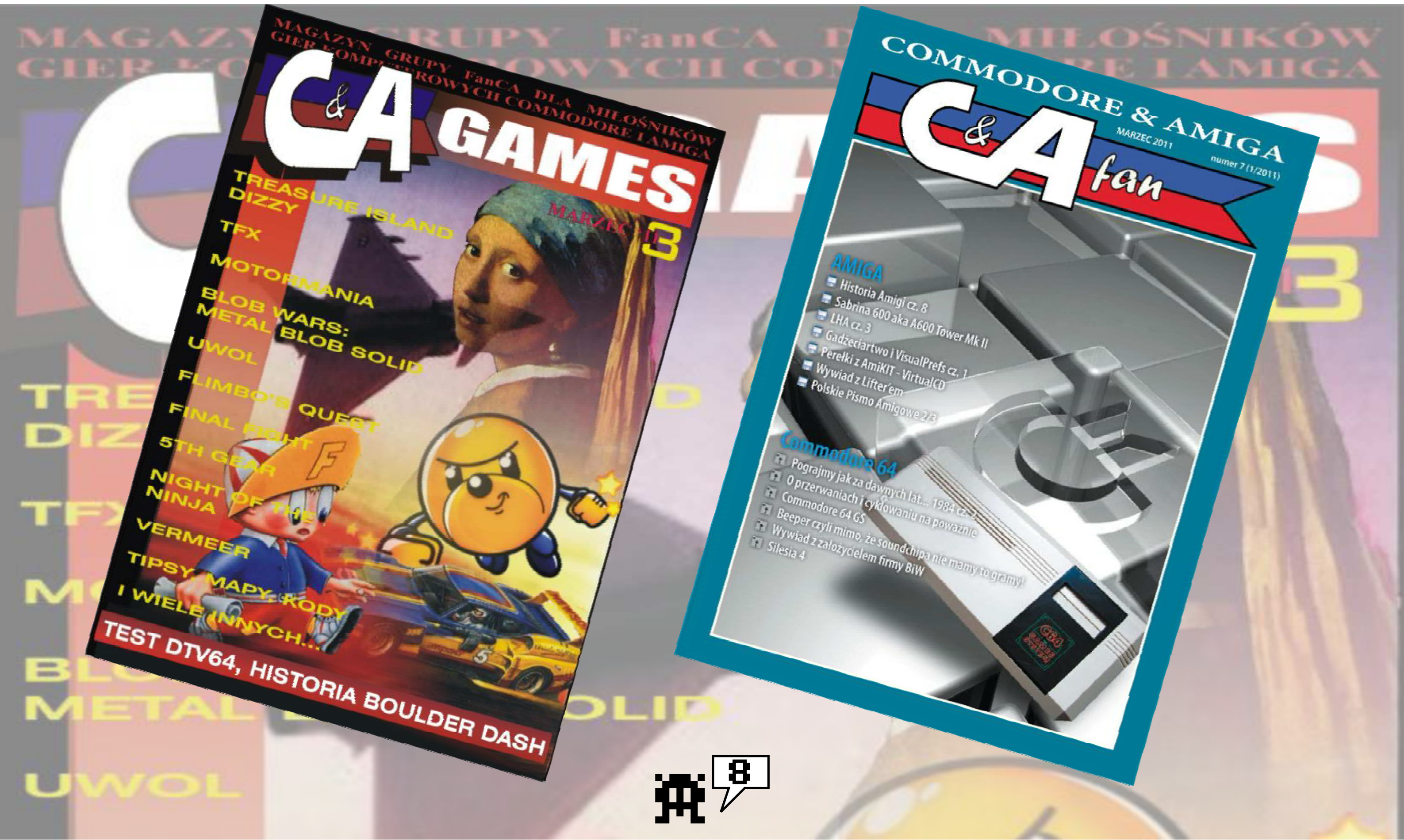


Mapa: /uka/

COMMODORE & AMIGA

C&A

http//:ca-fan.pl/



GRAND PRIX CIRCUIT

Jest rok '88. Dwaj legendarni kierowcy Formuły 1 ścigają się dla teamu McLaren: Ayrton Senna oraz Alain Prost. Zwyciężą w 15 z 16 wyścigów, tylko raz pozwalając się wyprzedzić Gerhardowi Bergerowi, jeżdżącemu Ferrari. McLaren zdominuje sezon, w klasyfikacji konstruktorów zdobędzie 199 punktów zostawiając rywali daleko w tyle. Tytuł mistrza świata zdobędzie Senna, choć to Prost zdobędzie w sumie więcej punktów. Winny temu będzie regulamin w myśl, którego z 16 wyścigów zlicza się punkty z 11 najlepszych.

Grand Prix Circuit, to najlepszy symulator F1, jaki ukazał się na C64. Powstał dzięki firmie Accolade, znanej z wielu świetnych produkcji (Test Drive, Fast Break, Power at Sea, Ace of Aces – to tylko kilka z nich). GPC powala świetną grafiką, dobrą muzyką i dźwiękiem oraz soczystą grywalnością. Symulator pozwala bawić się w trzech trybach: Practice, Single Race oraz Championship Circuit. Oferuje: pięć stopni trudności; osiem oryginalnych torów: Brasil, Britain, Monaco, Italy, Germany, Detroit, Canada, Japa; trzy bolidy: McLaren - MP4/4, Williams – FW12, Ferrari – 187/88c.

GPC, to taki Test Drive na sterydach. Tak jak tam, wybieramy prawdziwy pojazd z atrakcyjnego menu, prezentującego sylwetkę samochodu, dane techniczne i wykresy. Po wyborze bolid rusza i przenosimy się na tor. Siedzimy nisko nad ziemią w kokpicie, widzimy kierownicę, licznik oraz lusterka boczne. Mamy też nieśmiertelną czerwoną kropkę, która informuje nas o promieniu skrętu kierownicy. No i oczywiście drążek zmiany biegów.

Jak przystało na rasowy wyścig Formuły 1, najpierw bierzemy udział w kwalifikacjach (czas, który uzyskamy wskaże miejsce startowe). Chwilę później możemy stawać w szranki z innymi uczestnikami wyścigu. U góry po lewej widzimy mapę toru, na której zaznaczona jest pozycja gracza oraz jego konkurentów. Po prawej zaś widnieje czas aktualnego okrążenia oraz całego wyścigu. Rewolucyjne rozwiązania, które dzisiaj są standardem.

Realizmu grze dodaje fakt, że bolid zużywa się w trakcie wyścigu (poziom uszkodzeń obrazowany jest specjalnym paskiem). Oczywiście, mijając linię startową możemy zjechać do boksu – wymienić opony i naprawić uszkodzenia.

Tory oddane są wyśmienicie, zakręty należy pokonywać z odpowiednią prędkością, hamować przed nimi i przyspieszać u ich szczytu. Zadbano nawet o takie szczegóły, jak tabliczki informujące o odległości, która dzieli nas od wejścia w zakręt. Co więcej, umieszczone są one konsekwentnie zawsze po jego zewnętrznej stronie. Każdy tor ma też charakterystyczne zabudowania – niestety widoczne tylko na horyzoncie.

Wisienką na torcie jest fakt, że nasze dokonania (rekordy okrążeń i czasy wyścigów) są zapisywane i opatrzone imieniem, które wybraliśmy przed wyścigiem, czy też mistrzostwami.

Oczywiście, szczytem marzeń byłaby możliwość grzebania pod maską i możliwość doboru opon. Brak tych opcji zupełnie nie przeszkadza w grze. Przed laty gra i tak wręcz miażdżyła rewolucyjnym podejściem do wyścigów F1. Szokowała grafika, kierownica i to, że przeciwników widać w lusterkach. Wówczas nikt o zdrowych zmysłach nie myślał o dodatkowych fajerwerkach.

GPC to, jak wspomniałem, najlepsze wyścigi F1 na Komodę. To w ogóle najlepsze wyścigi i jeden z najlepszych symulatorów czegokolwiek, co tylko symulowano na tym 8bitowym cudzie. To też prawdziwa gratka dla każdego, kto pamięta Sennę, Prosta, Mansela, Patrese, Bergera i Piqueta.

Neurocide













GRAND PRIX CIRCUIT

ACCOLADE 1989

10 8 10

OILS WELL

Zostałeś operatorem dziwacznej ręko-rury. Może pracujesz dla BP, może dla Shella czy innego Texaco. Nie ważne. Dzierżysz w swych dłoniach joystick, patrzysz w monitor, na którym wyświetla się przekrój złoża. Twoje zadanie jest proste – wyciągnąć ropę ze złoża. Musisz tak manewrować ręko-rurą, aby w żadnym zakamarku nie ostała się nawet kropelka. Złoże nie jest standardowe, bardziej przypomina rozległą kopalnię, niż podziemne bajoro wypełnione czarną mazią. Dlatego zatrudniono ciebie, najlepszego z najlepszych.

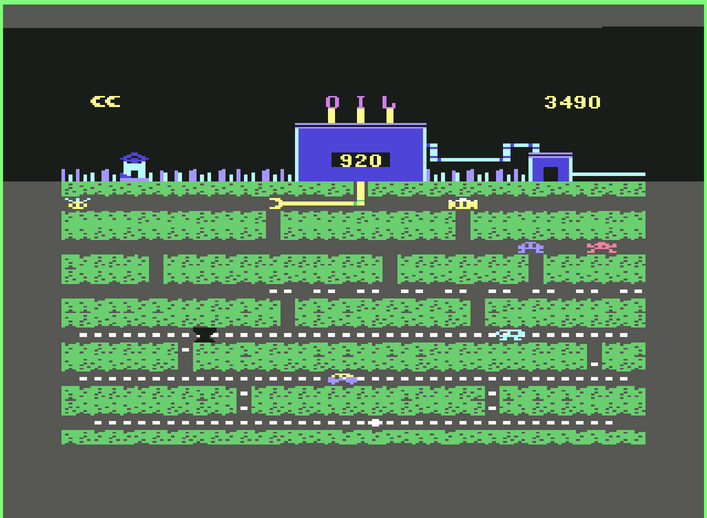
Zadanie nie jest tak proste, jak się wydaje. Podziemia zamieszkują dziwaczne stwory penetrujące poziome pokłady. To twoi śmiertelni wrogowie. Zetknięcie z nimi, skutkuje utratą sprzętu, którym z taką zręcznością operujesz. Musisz uważać także na terrorystów, którzy czasem podrzucą bombę, do złudzenia przypominającą bonusowe kowadło przemykające w korytarzach. Czasem słońce, czasem deszcz, czasem premia, czasem śmierć – jak mawiają pod Bombajem. Jeśli uda ci się opróżnić złoże, czeka cię awans i jeszcze poważniejsze zadanie, na wymagającym większej wprawy złożu.

Gra Oils Well nie wydaje się specjalnie odkrywczym produktem. W gruncie rzeczy, mamy tu do czynienia z Pac-manem tyle, że z rurą w zadku. Produkcja pochodzi z 1983 roku i jest zrobiona na miarę swoich czasów – sprajty w jednym kolorze, ubogie tła, z pewnością nie przekonają estetów. Mnie gra niesłychanie wciągnęła – tak przed laty, jak i przed rokiem, kiedy postanowiłem sprawdzić, czy to w istocie była dobra gra i, czy sentymenta nie biorą nade mną góry. Polecam każdemu, kto lubi gry w zjadanie kulek. Oils Well, to strzał w dziesiątkę dla fanów Pac-mana, Nibbly czy Snake'a.

P.S.

Zupełnie niespodziewanie, za sprawą Oils Well, dowiedziałem się, że mieszkam pod jednym dachem z rasową retrogamerką. Moja druga połówka, choć za młodu znała jedynie gry na SNES, wciągnęła się na dobre w odkurzone starocie w 16 kolorach.

Neurocide



OILS WELL
SIERRA ON-LINE 1983

4 3 8



KATAKIS

Stworzony w 1987 r. przez Irem automatowy hit R-Type, ustanowił kanon kosmicznych strzelanek na całe lata. Nic zatem dziwnego, że jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać klony tej znakomitej gry na komputery ośmiobitowe. Najlepszym z nich, i jedynym dorastającym do oryginału, jest Katakis. Znowu wchodzisz w rolę nieustraszonego pilota, stającego naprzeciwko kosmicznemu imperium maszyn (bo któżby sobie odmówił przyjemności zrobienia porządku z kilkoma setkami wrogich kosmitów?)

Katakis wyciska wszystko, co się da z C64. Odnosi się wrażenie, że nawet śrubki w obudowie zostały zaprzęgnięte do pracy w odtwarzaniu kosmicznej wojny na ekranie telewizora. Szarżując przez 12 etapów pełnych wrogów, walczymy o galaktyczny pokój ze zróżnicowanymi statkami i obcymi formami życia. Wróg ma przewagę liczebną i zbrojeniową, ale ty masz swój myśliwiec, spryt oraz spocone ręce zaciśnięte na wolancie (joysticku). Każdy etap to inny klimat: raz lecisz przez zimny kosmos, by za chwilę zwiedzać wnętrze potężnych gwiezdnych niszczycieli, a potem - kontemplować organiczną strukturę bazy obcych. Jest nawet poziom inspirowany... wnętrzem komputera! Etapy są świetnie zaprojektowane, pełno w nich drobnych detali wykończeniowych(od asteroidów, po scalaki, kolce, rozmaite zdobienia), które można zniszczyć, by nabić dodatkowo licznik punktów. Co ciekawe, pomimo tej ilości detali akcja, jest przez cały czas płynna i zachowuje prawdziwie arcade'owe tempo. Również wrogie statki są wykonane starannie. Zachwyca zwłaszcza animacja - mniejsze pojazdy wydają się być trójwymiarowe, większe pojazdy lekko kołyszą się podczas lotu - poezja!

Bossowie zasługują na oddzielny akapit. Po pierwsze, są dużych rozmiarów i bez żadnych oporów wypełniają sobą czasem nawet 1/3 ekranu. Po drugie - są ciekawie zaprojektowani - od ogromnych, kołowych robotów bojowych, po śmiercionośne statki czy obce kreatury. Bezmyślne walenie - "ile fabryka dała", w ich kierunku się nie sprawdza - każdy z nich ma zakamuflowany punkt, w który należy celować. Szkoda jedynie, że po przetrwaniu pierwszego ataku i znalezieniu słabego punktu, koniec walki jest kwestią kilkunastu sekund.

Podczas naszej misji będziemy mieli wiele okazji, by ulepszyć swe uzbrojenie. Na początku mamy jedynie podstawowe działko, którym możemy najwyżej zarysować lakier na wrogich statkach. Wystarczy jednak zestrzelić parę niepozornych obiektów, by znaleźć dodatki: najpierw klasyczna "sonda", znana nam z R-Type, która służy również jako tarcza. Następnie zbieramy kolorowe "dropsy", które rozbudowują nasz arsenał o laser, odbijające się wiązki czy pociski kierowane. Kiedy natomiast trzeba przyłożyć z grubej rury, wystarczy przytrzymać przycisk fire i obserwować rosnący u dołu ekranu pasek? Kiedy dojdzie do końca - puszczamy spust, a nasz statek wyzwala potężną "kometę", która zdejmuje nawet, teoretycznie silne jednostki.

Oprawa audio jest wspaniała. Jest bardzo dużo utworów, które okraszają naszą gwiezdną Odyseję. Sporo z nich wpada w ucho i motywuje do odpalania kolejnych pocisków, zgodnie z rytmem muzyki.

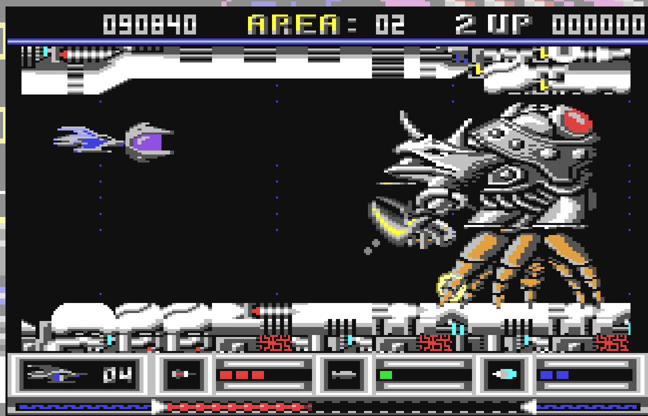
Katakis jest trudną grą. Nie jest tak sadystycznie trudna, jak np. IO, czy Killing Machine, ale gracz będzie musiał się uzbroić w dużo cierpliwości oraz pewną rękę trzymającą joystick. Nasz pojazd jest dość duży w stosunku do reszty ekranu, więc trzeba uważnie go przemieszczać po otoczeniu, by nie zderzyć się z rozmaitymi "przeszkadzajkami" czy elementami wystroju. Jeżeli armia wroga, mimo to nas przytłoczy, można zawołać kolegę/koleżankę i w trybie współpracy wspólnie pokonać paskudne imperium blaszaków.

Pozostaje jedynie żałować, że Katakis nie cieszył się zbyt długą bytnością na sklepowych półkach. Zbyt duża ilość podobieństw do R-Type ściągnęła na głowy programistów z Rainbow Arts gniew wydawniczego giganta Activision, który pod groźbą sądu nakazał wycofać ze sklepów Katakis. Żeby było śmieszniej - niedługo potem autorzy kontrowersyjnej strzelanki zostali zaprzegnięci do prac nad oficjalną konwersją R-Type. Ale co z tego wynikło, innym razem. Katakis powrócił na półki pod nieco zmienioną postacią i tytułem Denaris.

A teraz - do boju!

Ramzes XIII







KATAKIS

RAINBOW ARTS 1988

8 8 9

FORCE SEVEN

Zacznę może od tego, że na rok przed wydaniem gry, w kinach pojawiła się druga część świetnej serii science-fiction. Dlaczego o tym piszę? Dlatego, że pierwsze skojarzenia, jakie wywołuje u mnie Force Seven, to właśnie podobieństwo do owej produkcji. Żeby nie być gołosłownym, w grze mamy następującą historię: Jesteś dowódcą siedmioosobowej grupy, doskonale wyszkolonych żołnierzy kosmosu, a Twoim zadaniem jest przeprowadzenie akcji ratunkowej na planecie Karis. Na Twoje szczęście (kosmo-komando muszą mieć jakieś cele w życiu ;) i nieszczęście pechowych cywili, mieszcząca się tam baza została zainfekowana przez obcych. Podsumowując kosmiczni marines, po raz kolejny muszą skopać tyłki (przypalić odwłoki?) i udowodnić, że kto jak kto, ale oni zawsze mają racje. Znajome? Dodalibyśmy do tego panią Ellen Ripley i mielibyśmy już prawie Obcych James'a Cameron'a. Podobieństw jest jeszcze więcej i widać, że autorzy gry czerpali z filmu inspiracje. Dobry wzorzec nie jest zły.

Wróćmy do Twojej doborowej załogi. W skład siódemki wchodzą nie tylko spece od broni maszynowej, czy też doskonale posługujący się miotaczem ognia twardziele. Każdy żołnierz posiada dodatkowe, czasem unikalne zdolności. Weźmy np. takie hmm... spawanie. Jak mawiają T-raperzy: wolność ma zapach acetylenu. Tak czy inaczej, podczas „wycieczek" po przeżartych kwasem chodnikach korytarzy, umiejętność bardzo przydatna. Niektórzy żołnierze potrafią obsłużyć teleport, inni wykorzystać w walce znajdujące się w bazie maszyny bojowe. Musisz pamiętać o tym, że każda zdolność jest równie ważna podczas rozgrywki, a co za tym idzie, każdy załogant cenny. Przykładowo, jeśli zginą wszyscy specjaliści komputerowi, to nie będziesz już miał możliwości poruszania się między poziomami, co jest równoznaczne z nieukończeniem zadania. Amunicja jest limitowana i mimo, że można ją uzupełnić w magazynach bazy, to jest jej niewiele. To wszystko sprawia, że gra jest nie tylko ciekawsza, ale też trudniejsza. Nie jest to już bezmyślne eksterminowanie hord obcych. Będziesz musiał wykazać się refleksem, ale też wysilić szare komórki. Na brak przeciwników nie będziesz mógł narzekać. Najbardziej rozpanoszony gatunek, to typowe mięso armatnie. Taki alien gromadzi się z podobnymi mu stworami nieopodal miejsca wylęgu, a potem „w kupie" atakuje, pędząc na oślep, prosto pod lufę, nie przejawiając oznak jakiejkolwiek inteligencji. Liczebność tych stworzeń jest powalająca, do tego nowych osobników stale przybywa. Są też bardziej wyrafinowane paskudniki, które czekają w ukryciu i atakują znienacka. W tej sytuacji, bardzo pomocny okazuje się skaner, który monitoruje ich ruch i na bieżąco informuje o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Jeśli to Ci nie wystarcza, to wiedz, że na dokładkę zaserwowano niezniszczalne, żywe kule ognia, z którymi jedyne, co możesz zrobić, to unieruchomić na krótki czas.

Force Seven jest wciągająca mieszanką taktyki i akcji Nie jest to gra „jednorazowa", taka, do której nie wraca się, po jej ukończeniu, ale można zagrać w nią wiele razy, poprawiając swój wynik. Jeśli chodzi o aspekty techniczne, to oprawa dźwiękowa jest na poziomie. Odgrywany zak, potęguje nastrój. Rozgrywce towarzyszą też efekty dźwiękowe. Grafika jest prosta, ale czytelna. Warto odnotować, że w sieci można znaleźć dwie wersje gry, przy czym łatwiej trafić na tę, która jest niekompletna (m.in. brak niektórych przeciwników, niedziałający skaner i co najważniejsze brak podsumowania na końcu misji). Lepiej więc dłużej poszperać i zagrać w wersję nie zubożoną.

/uka/



FORCE SEVEN
DATASOFT 1987

5 5 8

2 ZMYSŁY

HISTORIA GRUPY DE - KODER

W lutym 1995 r. została założona grupa De-Koder działająca na platformie C-64. Funkcję lidera i grafika objął Colitt, natomiast współzałożyciel Kapshel był w niej koderem. W początkowej fazie działalności grupa pracuje nad kilkoma produkcjami, które nigdy jednak nie ujrzały światła dziennego.

Sytuacja w statusie zmieniła się w październiku, kiedy to do D-K postanowił przyłączyć się Cucumbeer (Cuc) – wtedy Name Changer (Kilka prac tego grafika zostało użytych w późniejszych produkcjach). W tym także miesiącu została wydana pierwsza produkcja, dentro „Scal”.



Dosyć przełomowy moment nastąpił pod koniec 1995 r., gdy do składu dołączyli Bizet i Van Styer - później znany jako VSR. Ci dwaj muzycy tworzyli wtedy grupę o nazwie Landorm. Koniec 1995 r. to okres, kiedy miało dojść do współpracy z grupą Palladium. Nic niestety z tego nie wyszło, ponieważ grupa ta szybko się rozpadła, wydając jedynie notę kontaktową. Podobną notę wydaje wkrótce De-Koder. Pierwszymi swaperami, którzy znaleźli się w D-K byli Hunter i Jolly Jumper. Niebawem dołączyli kolejni: Billy Fly oraz Bzyk. W „tamtych czasach” Bzyk był jeszcze swaperem, później był znany jako muzyk, a także założyciel i redaktor popularnego serwisu o C64 „Emu64.pl”.

Początek 1996 r. zaowocował wydaniem dentra „Genesis” oraz przyjęciem do grupy świetnego muzyka, niejakiego Dr. Piotra. Skład liczył wtedy dokładnie 10 osób. Tymczasem Kapshel wpadł na pomysł wydania kolekcji muzycznej. I tak narodziła się produkcja „Mikro Music Collection”, w której znalazły się kompozycje muzyków z De-Koder: Dr. Piotra, Bizeta oraz VSRa. Był to czas, kiedy z grupą pożegnał się Jolly Jumper, a na jego miejscu pojawił się na krótko grafik o ksywie Shead - na krótko, ponieważ żadna jego praca nigdy nie została użyta. Mniej więcej w tym okresie z grupy odszedł Billy Fly. Kilka tygodni później do grupy został przyjęty utalentowany grafik i koder o ksywie Flayers. Splot wielu wydarzeń zadecydował jednak o tym, że bardzo mało z twórczości Flayersa zostało wydanych pod szyldem D-K (między innymi kilka zestawów fontów w „Fonts collection #1” wypuszczonej na początku wakacji 1996 r.). Wkrótce rozpoczęło się składanie kolekcji graficznej oraz trackma, a w grupie pojawili się koderzy Freezer i Scorpio oraz swaper Jonn Donn. Kolekcja graficzna „Mythical dream” ukazała się na początku października 1996 r., zaś kilka miesięcy później (marzec 1997 r.) trackmo „Warp X”. Wtedy też do grupy należało najwięcej osób - 12. Taki stan utrzymał się przez pewien okres, aż do chwili, kiedy z grupy odszedł Hunter, a także kolejno: Freezer i Scorpio. Na przełomie kwietnia i maja 1997 r. doszło do kolejnych zmian, bowiem do składu weszli dwaj nowi swaperzy: Thorgal, który wrócił na scenę po kilkumiesięcznej przerwie oraz swaper z Wrocławia - Flea. Przygodę ze sceną skończył Flayers, a do grupy został przyjęty kowerzysta o ksywie Diablo. Grupa wydała notę kontaktową Thorgala, która została wypuszczona oficjalnie wraz z kolekcją sampli VSRa pt. „Vector Power” (sierpień 1997 r.). Scenę opuścił Jonn Donn, a w połowie listopada 1997 r. do grupy wstąpił grafik Zeus, z którym niestety kontakt po krótkim czasie się urwał.

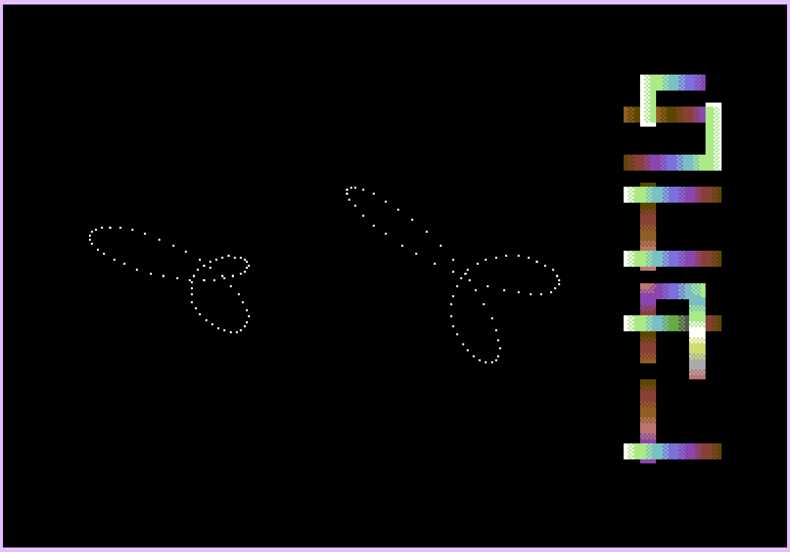
Rok 1998 to początek zmniejszenia aktywności grupy wynikającej z różnych przyczyn. Jednak zostają wypuszczane pojedyncze prace na zjazdach North Party 2.0 w Bartoszycach i Satellite 1998 r. w Szczecinie.

W marcu 1999 r. po spotkaniu członków grupy w Knurowie, w jej szeregi wstąpił muzyk o ksywie Data. Na listopad 2000 r. grupa zapowiedziała wydanie kolekcji muzycznej Bizeta o nazwie „Mildew” zawierającej 15 utworów tego twórcy. Niestety mimo zaawansowania prac nigdy nie została ona

wypuszczona na scenę. Zarówno Bizet, jak i Kapshel zostali przeniesieni w stan nieaktywności, z powodu ważniejszych priorytetów w ich życiu. Później opuścili scenę, podobnie jak VSR, Flea i Thorgal.

Mimo niedoborów w składzie, w październiku 2002 r. De-Koder wydał kolekcję muzyczną Daty pt. „Excentric". Jest ona kompilacją 12-stu modułów na samplach tego muzyka. Kolekcja powstała nakładem pracy dwóch aktywnych jej członków – Daty i Colitta. Data pozostaje aktywny do dziś, wystawiając regularnie swoje kompozycje muzyczne na polskich i zagranicznych Party.

Data & Colitt







CYBERWORM

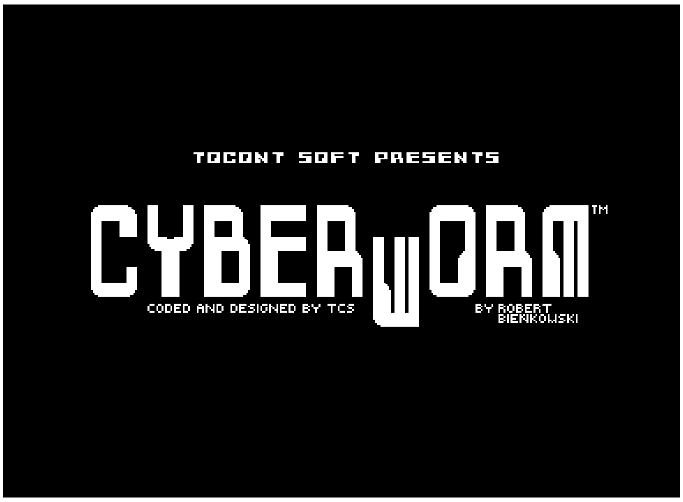
Cyberworm, to mało znana, polska gra tekstowa, stworzona przez Tocont Soft (T.C.S.) w 1989 roku. Jej autorem jest Robert Bieńkowski. Napisał grę w okresie, kiedy w kraju mało osób zajmowało się takim rzeczami.

Po ukazaniu się obrazka tytułowego gry, naciskamy fire i rozpoczynamy zabawę. Wcielamy się w postać cyborga, który został wynajęty przez Mr. Jonsa. Jego celem jest przeszukanie sześciopiętrowego budynku firmy Cybernetic Company, aby znaleźć przedmioty niezbędne do uruchomienia komputera Mark 3+. Dzięki temu zostanie skreślony z listy dłużników wyżej wymienionej firmy.

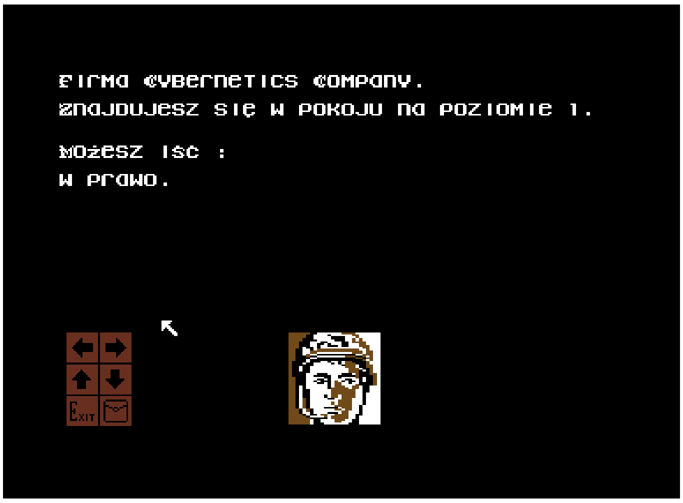
Podczas gry otrzymujemy instrukcje w którym kierunku należy podążać. Aby wykonać ruch, trzeba korzystać ze strzałek znajdujących się w lewej części ekranu. Do ukończenia każdego poziomu, potrzebny jest trzycyfrowy kod, dzięki któremu otworzymy drzwi do następnego etapu. Znajdują się one w pokojach każdego piętra. W wykonaniu zadania przeszkadzają mu strażnicy, z którymi kontakt bywa niebezpieczny. Każdy poziom posiada określoną ilość pomieszczeń, im wyższe piętro, tym więcej pokoi do przeszukania. Na szczęście nie każda kondygnacja jest pilnowana przez strażnika. Niestety na szóstym poziomie przyjdzie mu stanąć oko w oko z szalonym programistą, który broni dostępu do komputera Mark 3+.

Czasem może zdarzyć się tak, że przegramy walkę ze strażnikiem, wówczas grę zaczynamy od samego początku. Jest to bardzo nieprzyjemna sprawa, zwłaszcza, gdy w danej chwili jesteśmy na piątym lub szóstym poziomie. Można temu zaradzić. Osoby, używające emulatory C64 takie jak: CCS64 i VICE, mogą zapisać stan pamięci gry. W przypadku CCS64 wciskamy klawisz F12 - zapisz, F11 - odczyt, natomiast w VICE wybieramy opcje SNAPSHOT, a w niej SAVE SNAPSHOT IMAGE, wówczas będzie można zapisać plik w wybranym przez nas miejscu (plik z rozszerzeniem VSF). Odczytujemy go z tego samego menu poleceniem LOAD SNAPSHOT IMAGE.

Cyberworm, to nieskomplikowana gra tekstowa, stworzona w BASIC'u ze wstawkami w ASSEMBLERZE. Jedyny tryb graficzny, jaki się tutaj znajduje, to twarz naszego bohatera i kilka piktogramów niezbędnych do poruszania się po budynku. Jednak w dużej mierze przeważa tekst. Muzykę możemy usłyszeć tylko na wstępie gry. Atutem tego programu jest to, że został napisany w języku polskim i ma ciekawy scenariusz; minusem - zbyt schematyczna konstrukcja. Jedyna wersja, która jest dostępna, to dzieło znanej polskiej crackerskiej grupy Fiction Software Service, która nie posiada żadnych specjalnych ułatwień.







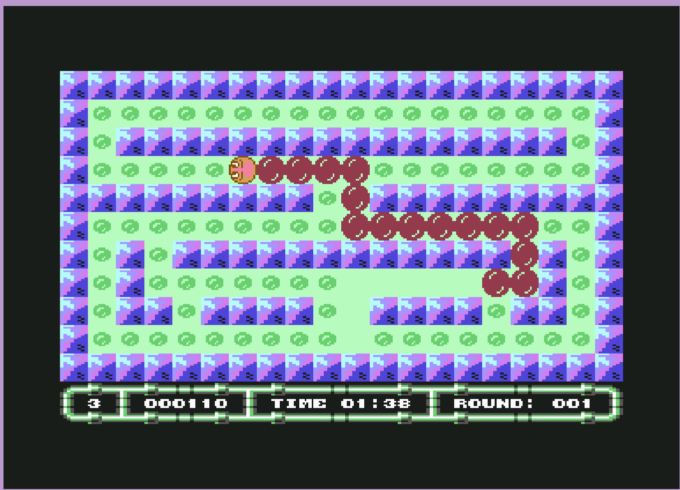
Ramos

CYBERWORM
TOCONT SOFT 1989

2 2 5

NIBBLY' 92

Odgrzewanie starego kotleta, to czynność dobrze nam znana. Niektórym może kojarzyć się negatywnie. Jeśli nie mamy do czynienia z plagiatem lub nieudolną kalką, to moim zdaniem wszystko jest w najlepszym porządku. "Odgrzewanie" w pewnym stopniu przyczynia się do podtrzymywania pamięci o pierwowzorze i kultywowania jego wartości. Już sam nie pamiętam ile wersji gier typu "Snake" powstało. Jedno jest pewne, liczba jest nie mała. NIBBLY' 92, to taki "kotlecik" w dobrym wykonaniu (muzyka - Thomas Mogensen, grafika – Hannes Sommer). Chcecie wiedzieć więcej? Czytajcie dalej.



Jeśli masz ochotę oderwać się na chwilę od spraw codziennych i zagrać w coś nieskomplikowanego, to NIBBLY z pewnością będzie strzałem w dziesiątkę. Stary, dobry pomysł w nowym wcieleniu, czego chcieć więcej? Bohaterem gry jest śmieszna
głowa, której zadaniem jest zjadanie kulek porozrzucanych po całej planszy, składającej się z małego labiryntu. Podczas konsumpcji rośnie nam ogon, osiągający w niektórych momentach gigantyczne rozmiary, zamieniając nas w ogromnego węża. Celem gry jest zjedzenie wszystkich kulek w taki sposób, aby nie dotknąć siebie samego. Zadanie nie jest łatwe, zwłaszcza pod koniec każdego etapu, gdzie wąż jest długi, trzeba nieźle kombinować. Ograniczenie czasowe zmusza do podejmowania szybkich decyzji. Graj rozsądnie, ponieważ nie masz zbyt wielu prób, a gra posiada dużo poziomów.

Plusem tego programu jest dobra, kolorowa grafika. Wesoła muzyczka brzmi fajnie, ale mogłaby co jakiś czas ulegać zmianie, ponieważ słuchanie tego samego w kółko może stać się nużące. Ogólnie gra robi dobre wrażenie. Pozostaje tylko złapać za joy'a lub klawiaturę i harcować do woli.

Komek

CAULDRON

Cauldron, to świetnie zrealizowana platformówka, opublikowana w 1985 roku przez Palace Software. Szybko podbiła rynek gier 8-bitowych. Kilkakrotnie gościła na liście TOP10 gier publikowanej przez Bajtka, który zamieścił



też mapę dla tej gry. W grze wcielamy się w postać wiedźmy (Esmeraldy), która w przeddzień Helloween chce pokonać swojego odwiecznego wroga – Paskudną Dynię (Pumpkina). Aby tego dokonać musi odnaleźć sześć składników do swojej mikstury „unieszkodliwiającej” Pumpkina. Składniki te niestety są rozrzucone po wielkim dwuwymiarowym świecie.

Cauldron odniósł duży sukces komercyjny, a Palace Software rozpoczęło pracę nad kolejnym hitem - grą Barbaria, inspirowaną opowiadaniami o walecznym Conanie. Ale to już temat na kolejną recenzję.

Will

CAULDRON
PALACE SOFTWARE 1985

6 3 8

NIBBLY’ 92
CP VERLAG 1992

7 6 6

URIDIUM

W 1986 roku we Wrocławiu, uruchomiono małą filię potężnej, ogólnopolskiej firmy ZETO (Zakłady Elektronicznej Techniki Obliczeniowej), o równie filigranowej nazwie Mikro-zet. ZETO zgodnie z nazwą, specjalizowało się w świadczeniu usług obliczeniowych dla jednostek gospodarki państwowej. Natomiast wrocławski Mikro-zet, był namiastką salonu gier, gdzie automaty zostały zastąpione przez trzy komputery Commodore 64, oraz cztery komputery ZX Spectrum. W niewielkim pomieszczeniu panował zawsze zgiełk. Tłum szturmujących nastolatków próbował zarezerwować sobie godziny rozrywki przed kolorowym telewizorem produkcji radzieckiej, do którego podłączone były wspomniane wcześniej 8-bitowce.

Wówczas mikrokomputery były w domach tylko tych wybranych, do których ja nie należałem. Pozostawał więc Mikro-zet, w którym spędziłem wiele godzin. Klub ten prowadził własną „listę przebojów”, opartą na wybieranych przez graczy tytułach. Definitywnie prowadziło „Commando”, „The Great Giana Sisters”, oraz opisywana przeze mnie dzisiaj gra „Uridium”. To jedna z pierwszych gier w jaką miałem przyjemność grać na C64. Byłem pod wrażeniem płynnej animacji, efektów pseudo-3D oraz grywalności tej gry. Choć jest to „tylko” kolejna gra typu shot’em up, to trzeba przyznać, że jest dość wciągająca (czego moja skromna osoba jest tego dowodem). Przesiedziałem z joystickiem w ręce, próbując ocalić nasz Układ Słoneczny, wiele godzin. Wówczas nie byłem świadomy tej misji, próbowałem tylko zestrzelić kolejne pojawiające się na ekranie obiekty. Teraz wiem, że misją finalną było właśnie ocalenie naszego kawałka kosmosu.

Cała misja polega na zniszczeniu 15 platform, co jest zadaniem arcytrudnym. Wytrawnym graczom udawało się dotrzeć do piątej, góra szóstej planszy. Jestem przekonany, że producent gry „Hewson Consultants” nie zatrudnił beta-testerów, mogących ocenić pracę programistów. Każda plansza zakończona jest elementem hazardu, który w przypadku szczęścia dodaje punkty do naszego wyniku.

O jakości samego pomysłu niech świadczy fakt, że zrealizowano konwersje tej gry na prawie wszystkie pozostałe platformy 8-bitowe, a w 2008 roku powstała wersja dla konsoli Nintendo Wii.

Will







URIDIUM
HEWSON 1986

9 6 9

FELIETON

WSADŹ SOBIE...KARTRIDŻ

Historia zaczyna się standardowo. Oto dostaję wymarzony komputer, wzruszeniu i radości nie ma końca. Paczka jest ogromna, w środku sprzęt, magnetofon, dwa joye oraz ku memu wielkiemu zdziwieniu dwa pudełka z kasetami (a w każdym po cztery gry). Wiadomo co było dalej. Gry są oryginalne więc ładują się potwornie długo – do dziś Sly Spy Secret Agent będzie mi się kojarzył z koszmarem. Życie komodorowca pozbawionego kartridża to istna droga przez mękę – a są wyobraźcie sobie święta, sklepy pozamykane, trzeba czekać. Nota bene, na C64 niebieski ekran, też ma średnie konotacje.



Fot. 11111 olo

Mój pierwszy kartridż nazywał się Ex-plus – niestety do dziś niewiele mi o nim wiadomo. Przeszukując sieć, próżno wypatrywałem jego obrazu, a co zaskakujące nawet na googlu nie trafiłem żadnego screena. Był to prawdopodobnie kuzyn Plusa, a zatem kartridża nic niemającego – z wyjątkiem oczywiście Turbo i Tape Testera. Oczywiście, to co oferował Plus wystarczało zwykłemu graczowi, takoż rzecz się miała z jego domniemanym krewnym Ex-plusem. Na pierwszy rzut oka, główna różnica między nimi polegała na doborze kolorystyki ekranu – ten pierwszy miał niebieskie tło oraz żółte litery (jedno z bardziej kretyńskich połączeń – krawędzie liter wydawały się mocno poszarpane). Twórca Ex-plusa miał znacznie lepszy gust, choć zostawił kolor liter niezmieniony, postawił jednak na czarne tło – to połączenie było akurat trafione. Wówczas najfajniejszą funkcją Ex-plusa – z mojego punktu widzenia – była komenda Beep, dzięki której po wciśnięciu dowolnego klawisza komputer wydawał z siebie dźwięk bip, co bez wątpienia zachęcało mnie do bezmyślnego przepisywania prostych programów w Basicu z książek o programowaniu.



Fot. Ramos

Szybko dosyć postanowiłem rozstać się z Ex-plusem i zastąpić go za radą kuzyna Black Boxem. Kartridż ten okazał się świetną inwestycją. Krótsze komendy i ich spory zasób przyspieszały pracę. Trafiłem na wersję 3 BB, a więc pozbawioną barokowych wodotrysków znanych z późniejszych edycji tej wtyczki. Dobrze jednak pamiętam, że świadomość programisty obudziła się we mnie, kiedy spoglądałem na szary ekran, więc szybko doceniło bogactwo nowych oferowanych komend. Oczywiście, dla kogoś kto pisał w Basicu niezbędna okazała się zmyślna instrukcja AUTONUMBER. Nie bez znaczenia była też możliwość wydania komendy RENUMBER, dzięki której można dowolnie i hurtowo przenumerować sobie listing programu. Tym potężniejsze to narzędzie, że Black Box zmieniał też wszelkie odniesienia i skoki zawarte w kodzie programu. Generalnie zostaliśmy z BB najlepszymi przyjaciółmi, aż do czasu, kiedy stałem się posiadaczem stacji dyskietek. BB to

naprawdę fajna zabawka, lecz wsparcia dla stacji nie oferował.

Żałuję, że nie widziałem wówczas o istnieniu cuda pod nazwą Action Replay lub Final – och, czyściłbym kieszenie swoim kolegom, dostarczając, to czego im magnetofony dawać nie mogły.

Zanim w końcu AR wpadł w moje łapy, niespodziewanie na scenę wrócił Ex-plus i to triumfalnie. Okazało się bowiem, że ten wnuczek żałosnego Plusa, kryje w sobie bardzo przyjemną instrukcję. Jeśli któryś z czytelników posiadał Plusa pamięta zapewne komendę TLOAD – ładował on wówczas grę zapisaną na kasecie w systemie turbo. Ex-plusowi oprócz wspomnianej instrukcji można było wydać tajemnicze polecenie DLOAD – lecz efekt można było zobaczyć jedynie posiadając stację dyskietek. A był on porażający. W górnym rogu pojawiał się trzycyfrowy licznik, którego cyfry błyskawicznie osiągały pułap 140. Jak nietrudno się domyślić odmierzał on segmenty, które załadowały się do pamięci – gry ładowały się błyskawicznie. Cholerny, niedoceniony Ex-plus zaskoczył mnie bardzo miło. Dysponował turbo dla stacji, które często działało także w trakcie ładowania gier z własnym, mniej wydajnym odpowiednikiem dopalacza. Ex-plus został moim kumplem.

Chcąc pisać w Basicu wracałem do BB – szkoda mi było gniazda oraz złącza na kartridżach, stałem się więc posiadaczem karty Magic, dzięki której uzyskałem trzy sloty na kartridże i możliwość ich dowolnego przełączania. Zabawka bardzo udana i prosta w obsłudze. Zanim w końcu zakupiłem Action Replaya kombo BB + Ex-Plus w zupełności mi wystarczyło.
Dziś kiedy odpalam WinVICE – wita mnie już tylko Black Box, z sentymentu właśnie jego trzecia wersja. Ex-plus był chyba bardzo rzadko spotykanym kartridżem – spośród moich wielu znajomych, którzy posiadali C64, miałem go tylko ja – toteż w sieci nie odnalazłem jego obrazu. Zresztą funkcje dopalacza wbudowane są w WinVICE i dalece przekraczają możliwości tamtego kartridża. Aczkolwiek, jako fan oldschoola z chęcią usłyszałbym jeszcze, pieszczący ucho odgłos bip, towarzyszący wklepywaniu programów.

Magic i AR warte są osobnego tekstu. Zapraszam więc, na spotkanie z tymi peryferiami w następnym numerze Komody.

Neurocide

VERDE

Plemię Rosa było zawsze spokojne i szczęśliwe, aż do czasu, gdy zostało napadnięte przez złe kreatury. Ocalało tylko jedno miłe stworzenie o imieniu Verde, które bez zastanowienia wyrusza w drogę, aby uwolnić porwanych przyjaciół.

Wiem, zadanie niezwykle trudne i odpowiedzialne. Warto, abyś na wstępie posłuchał przez chwilę miłej i optymistycznej melodii, która powinna dodać ci otuchy. Grę rozpoczynamy lecąc nad zielonymi wzgórzami. Uważaj na fruwające stwory, ryby i myszy rzucające kamieniami. Na tym etapie jest jeszcze całkiem spokojnie. Pracuj nad refleksem, przyda się w dalszej grze. Na końcu pierwszego etapu przyjdzie ci się zmierzyć z rozgniewaną, ciskająca piorunami chmurą. Mocny i szybki atak rozwiąże problem. Od czasu do czasu spotkasz przeciwnika trzymającego twojego przyjaciela; uwolnisz go zestrzelając wroga. Zbieraj punkty, ponieważ za każde 20000 otrzymasz dodatkowe życie. Ruszamy dalej. Niech nie zmyli was piękna i malownicza polana, to tutaj rozpoczynamy prawdziwie ciężką walkę. Muchomory czerwone rzucają kapeluszami, na drzewach grasują szalone małpy, a w powietrzu ptaki i skrzydlate dziwolągi. Momentami są takie chwile, że tracisz nad wszystkim kontrolę i walisz na oślep, aż do spotkania z gigantycznym drzewem i czerwoną mrówką. Strzelaj uważnie unikając jadowitych pocisków wroga. Gdy cel zostanie zniszczony, w drzewie zrobi się wielka dziura. W ten sposób rozpoczynasz trzeci, ostatni etap w jego wnętrzu. Znajdziesz tutaj wszystkie wyżej wymienione paskudztwa, a na dodatek pająki oraz nietoperze. Na samym końcu czeka na Ciebie ogromne jajo z oślizgłymi robalami w środku. Bądź bezlitosny i rozwal szybko plugawe gniazdo. To już koniec gry, twoi przyjaciele są wolni. Rozkoszuj się teraz miłym zakończeniem.

Finalizując opis, chciałbym udowodnić tym, którzy mają jakieś "ale" do gier napisanych w SEUCKU, że są też takie, które mają ładną grafikę oraz wysoką grywalność. Bardzo dobrym przykładem jest VERDE.

Komek





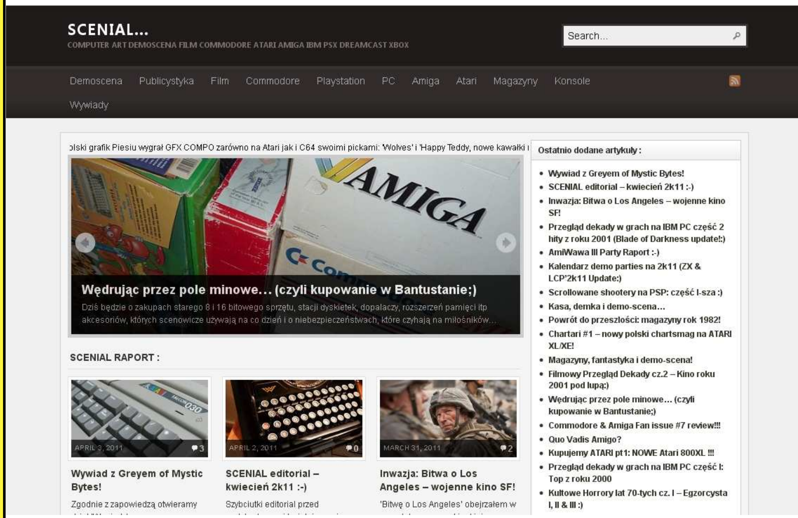


VERDE

ALDO CHIUMMO 2010

8 5 8

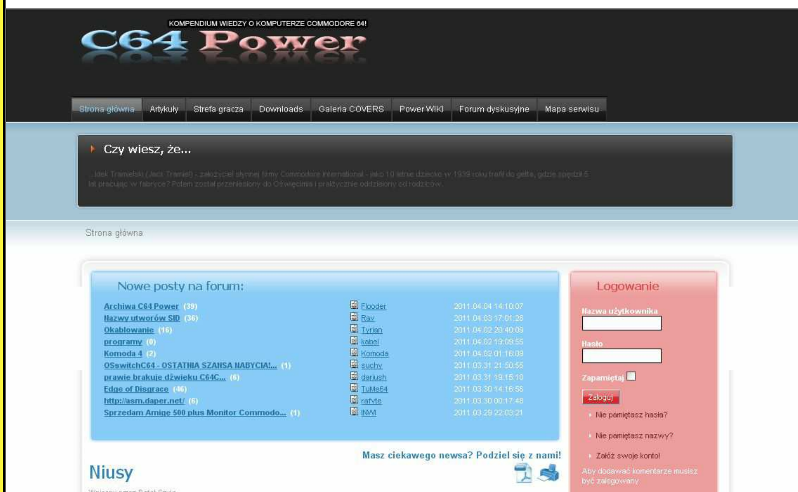
ODWIEDŹ!



www.scenial.pl/



www.try2emu.net.pl/



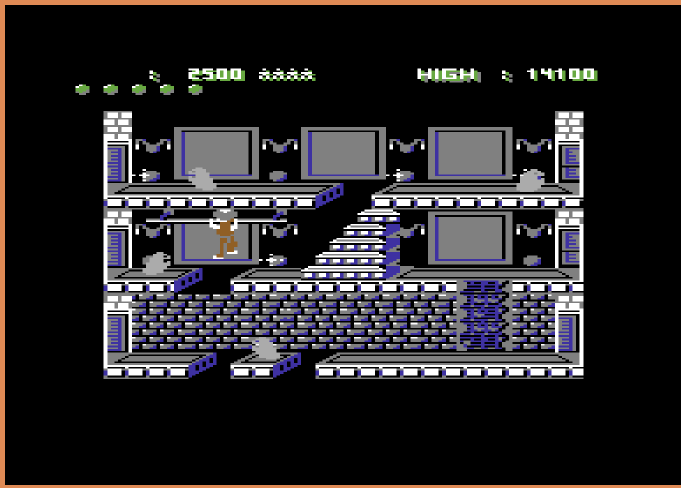
www.c64power.com/

GHOST CHASER

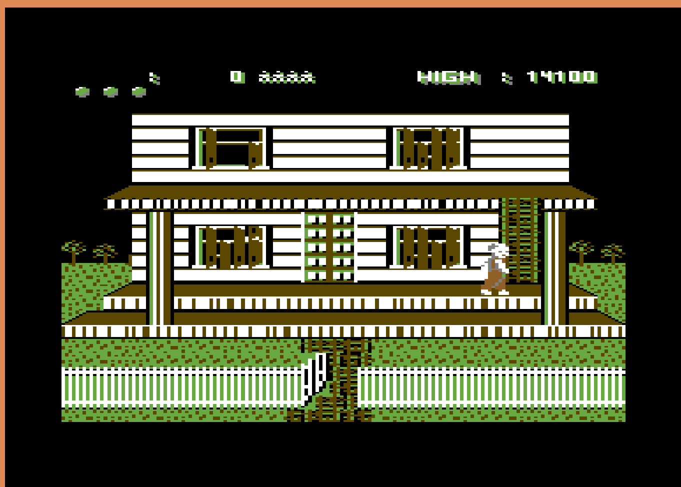
Co mówisz cholibka? Że niby nigdym ni grał na giełdzie? Chcesz żeby stary Harry opowiedzioł, jak naprawdę doszedł do fortuny? Do tej pory, żem ni puścił pary z pyska, ale Tobie chyba moga cosik zdradzić. A niech mnie, cholibka! Powim jak to wszystko było. Musim wrócić wstecz do 1984 roku. Wtedy usłyszołżech o opuszczonym dworze. Ludzie ino godali, że tam nikt nie idzie, bo tam jakieś duchy lotajom. Co do mnie ważne było, to że podobno jakiś wielki pan tam mieszkoł i to wcześniej jeszcze, nim upiry przylazły. Podobno też bogacz przed śmierciom całego majątka schowoł. Do środka nie był problem siem dostać. Zapamiętołżech, że wszystkie okna zabite dechami były, alem cholibka jedne na pintrze ni zabite znalozł i przelozł. A tera trzymej siem! Jakżem wlozł, to od razu zoboczyłżech, że łatwo ni bydzie, bo duchów siem od razu pozłaziło. Taki duch może żywego fest zmrozić albo jeszcze gorzej siem może stać, jak ciem wincej ich tyknie. Dobrześ słyszoł! Szczęście żem się już wtedy na parapsycholologii znoł i odpowiedniom przygotowoł. Wiedzioł, że na takie paskudy, to dobre bydom ino kulki ektoplazymy. Cholibka nawet nie pytaj, co to je. Ważne, że siem wtedy nadało. Takim ektoplazymem mógłżech trafić ducha i raz dwa - już go ni było. Jak brakło kulek, to zbierołżech nowe, bo we dworze pełno tego wszyndzie leżało i świciło. To, że dom był nawiedzony, to jedno. Drugie, że musiołżech uważać na zapadające siem podłogi, wspinać po drabinach i szukać jakiś kluczów, bo dużo drzwiów było zkratowanych. Teraz już nawet ni wim, jakżem znalozł tajne przyjście, alem pewny, że jeszczem długo musioł po podzimiach bigać, a tam ptastwo zilone, szkiletory cmentarne.. dopiro było! Teraz już wisz, jak było. Na koniec powim – idź i znajdź se swój skarb albo przeczytej recynzje gry, czy cosik cholibka!

Pozwoliłem sobie zacząć w sposób nietypowy - wyimaginowaną, może nieco przydługą, rozmową z Harrym, bohaterem gry Ghost Chaser. Czas więc najwyższy przejść do konkretów. Grafika jest całkiem niezła. Postarano się o różnorodność lokacji i upiorów, jakie w nich spotkasz. Z oprawą audio jest już gorzej. Muzyki praktycznie nie ma, a dźwięki podczas gry, są moim zdaniem dość dziwne. Przykładowo, taki chód Harrego, brzmi jak rozpędzona lokomotywa. Trochę toporne sterowanie, do którego jednak szybko da się przyzwyczaić. No i jak już magluję tego nieszczęsnego Harrego, to dodam jeszcze, że zastanawiało mnie to, w jaki sposób zwykł się poruszać – toż to istny atak trzęsiawki! Co jest na plus, to małe ułatwienie, w postaci kodu do drugiej części gry oraz możliwość zabawy w dwie osoby w „systemie na zmianę” (dziś pewnie nieistotne, ale kiedyś na pewno przydane). Największym plusem Ghost Chaser jest jednak świetny klimat, który kiedyś sprawiał, że na długie godziny nie mogłem oderwać się od ekranu telewizora.

/uka/







GHOST CHASER

ARTWORX SOFTWARE COMPANY 1984

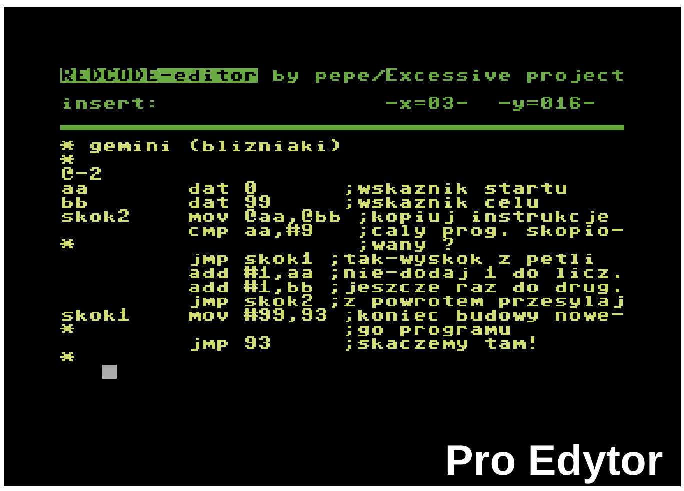
5 3 7

Wszystko zaczęło się ponad ćwierćwiecze temu, a dokładnie w 1984r. Wówczas to na łamach Scientific American ukazała się seria artykułów A.K. Dewdney'a, w których przedstawił on ideę Wojen Rdzeniowych – dość nietypowej rozrywki komputerowej. Jak można przeczytać w pierwszym z jego tekstów, pomysł na Core Wars wziął swój początek od plotki, którą Dewdney usłyszał kilka lat wcześniej. Pogłoski mówiły o złośliwym programie, który miał się rozprzestrzenić w sieci pewnego instytutu badawczego. Creeper – bo tak nazywał się wirus – mnożył się, a następnie uruchamiał swoje kopie, blokując w końcu inne znajdujące się w pamięci komputera procesy, a w następstwie paraliżując kolejne systemy komputerowe.

CORE WARS

Na ratunek pospieszył Reaper – równie łatwo powielający się, ale mający też zdolność niszczenia wirusa. Mógł on jednak „egzystować" w systemie, do czasu odnalezienia i usunięcia ostatniej kopii Creeper'a. Potem program kasował sam siebie. W rzeczywistości były to eksperymentalne samoistnie replikujące się programy (to dobrze brzmi ;), które celowo wprowadzono do sieci ARPNET'u (bezpośredni przodek Internetu). Sam Creeper nie był programem szkodliwym, a jedynie miał przetestować w praktyce możliwość tworzenia tego typu programów i ich zdolność do zarażania komputerów znajdujących się w sieci. Tak czy inaczej, historia tych zmagań była inspiracją dla Dewdney'a. Jeszcze mała dygresja: Przyjęła się opinia, że to Core Wars dały początek wirusom komputerowym. Ponieważ Creeper jest uznawany za pierwszego wirusa, to należałoby sądzić, że jest wprost przeciwnie, no chyba, że była to inspiracja „w obie strony".

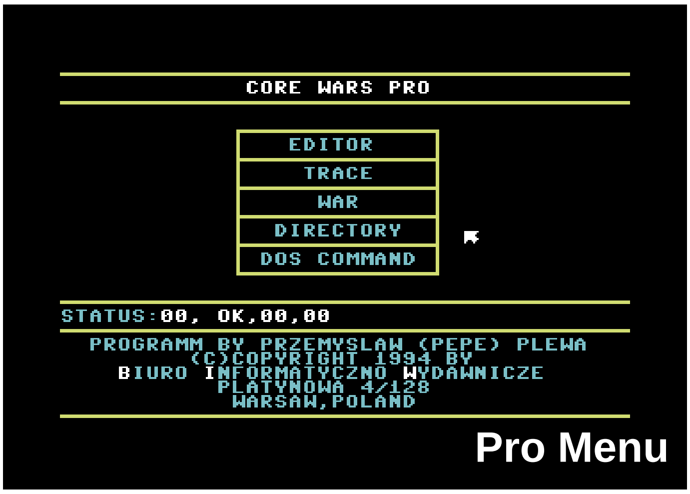
To tyle, jeśli chodzi o samą genezę, dalej jednak nie wytłumaczyłem, o co w tych całych wojnach chodzi. No, więc już - historie na bok - czas na wyjaśnienia. Łatwo wywnioskować, że w Core Wars rozgrywka polegać będzie na niczym innym, jak na walce programów-wirusów. No dobrze, ale skąd wziąć takiego wirusa? Najlepiej napisać samemu! To właśnie przed takim zadaniem staje gracz – stworzenie najdoskonalszego programu, który będzie w stanie pokonać każdego wirtualnego przeciwnika. Wirusy pisze się w specjalnym, języku RedCode (lub jego odmianie, np. BlueCode), którego składnia przypomina język asemblera. Następnie wojownicy umieszczani są w losowym obszarze, przydzielonego do tego celu zapętlonego fragmentu pamięci (rdzenia), gdzie staczają pojedynek. Wszystko odbywa się pod kontrolą symulatora MARS (Memory Array Redcode Symulator), który pilnuje reguł rządzących na arenie. Kolejne instrukcje walczących programów, są wykonywane po jednym i na zmianę, aż do momentu, w którym jeden z nich trafi na instrukcję niedozwoloną. Dobry program musi być krótki, aby w miarę szybko się wykonywał i trudno było go odnaleźć. Musi też działać w sposób wyrafinowany, co pozwoli mu „przechytrzyć" przeciwnika. Cała zabawa polega na znalezieniu złotego środka. Strategii jest multum. Wojownicy mogą bombardować przeciwnika, powielać się i dzielić, przemieszczać w rdzeniu i lokalizować nawzajem. Najbardziej inteligentne programy potrafią się mutować (tj. zmieniać swój kod w trakcie walki), lub zmusić procesy przeciwnika do wykonywania cudzego kodu. Podsumowując: piszemy program, uruchamiamy, obserwujemy i wygrywamy albo i nie. To właśnie jest nietypowe w Core Wars, że gracz nie bierze udziału w rozgrywce bezpośrednio, ale jest jak trener, który może jedynie przekonać się, czy jego zawodnik był dostatecznie dobry, aby wygrać. Do tego każda walka w rdzeniu jest niepowtarzalna. Nigdy nie wiadomo, jaka będzie taktyka przeciwnika, a na sam wynik walki, wpływ będzie miało także rozmieszczenie wirusów na arenie - czyli mamy też pewien element losowy. Właściwie to dopiero po serii walk-rund można się przekonać, który program okazał się silniejszy.



Pro Edytor

Środowiska dla Wojen Rdzeniowych napisano na każdą ważniejszą platformę sprzętową i nie inaczej było z C64. Proponuję przyjrzeć się wersji Core Wars Pro (Polonus/Science 451).

Znajdziecie w niej wszystko, czego do zabawy potrzeba – świetny edytor, kompilator, debuger (do testowania programów), przykłady wojowników, no i oczywiście MARS'a. Nie będę zachwalał programu, bo wystarczy rzucić okiem na screeny, aby się przekonać, że jak najbardziej, jest Pro.



Pro Menu



Pro Walka

Core Wars były kiedyś bardzo popularne. Organizowano turnieje, powstawały kluby miłośników tej rozrywki. Obecnie mało, kogo ta zabawa interesuje, a szkoda. Tak sobie myślę, że może znalazłyby się osoby, które chciałyby się w takie wojny wirusów jeszcze pobawić. Jeżeli byłby większy odzew z Waszej strony, to można by było od następnego numeru komody wprowadzić stałą rubrykę poświęconą Wojnom Rdzeniowym.

/uka/

SPINDIZZY

Zbieranie drogocennych kamieni, eksploracja nowego, dziwnego świata i unikanie lub zwalczanie przeciwników. Wiele gier wydanych na nasze C 64 opiera się na tym systemie. W tej grze nie jest inaczej. Jest jednak kilka elementów, które wyróżnią tą grę. Nie ma w niej praktycznie wrogów, co za tym idzie nie ma w niej strzelanin. Nasz pojazd, "bączek" jest całkowicie bezbronny i bardzo wrażliwy na upadek z większej wysokości. W świecie Spindizzy można poczuć się bardzo samotnie. Jesteśmy tylko my, labirynt i klejnoty. Musimy je zebrać, zanim licznik czasu pokaże trzy zera. Każda nowo odkryta lokacja oraz zebrany kamień, powodują dodanie kilka sekund do puli czasu, przeznaczonej na wykonanie misji. Głównymi przeciwnikami są tu: ukształtowanie labiryntu (nie ułatwia nam ono podróży, oraz zbierania kamieni) i upływający czas. Stymuluje to do szybszego działania, a jak wiadomo gdzie potrzebna precyzja, szybko nie znaczy dobrze. Gdy licznik czasu osiągnie zero, misja jest automatycznie przerywana, a nasza gra kończy się. Warto zwrócić uwagę na to, że czas nie upływa jednostajnie na wszystkich lokacjach.

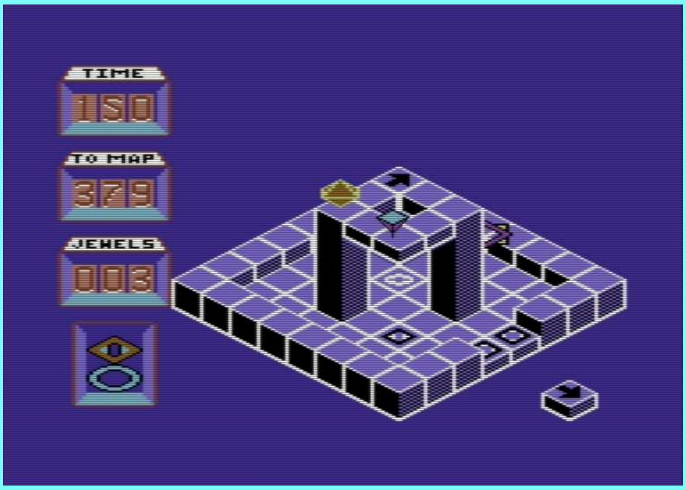
Grę zrobiono w grafice pseudo 3D, czyli w tak zwanym rzucie izometrycznym. W czasie podróży wiele razy natrafimy na lokacje, gdzie struktura labiryntu ograniczy nam kontakt wzrokowy z prowadzonym bączkiem. W takich okolicznościach powinniśmy skorzystać, z możliwości przełączenia widoku, na sąsiednią kamerę. W każdej lokacji znajdują się cztery kamery. Do zarządzania kamerami posłużą nam klawisze funkcyjne, wybieramy nimi kamerę z aktualnie najlepszym widokiem. Niekiedy dostęp do kamieni jest mocno utrudniony, wydaje się niemożliwy. Rozwiązaniem może okazać się, odnalezienie i użycie odpowiedniego przycisku (aktywuje on windę, lub ukryty chodnik), albo wyszukanie w terenie odpowiedniego podjazdu (skoczni) i wyskok z rozpędem, w kierunku położenia kamienia. Rozpęd bączka uruchamiamy przyciskiem FIRE w joysticku. Klawisz spacji to natychmiastowe zatrzymanie bączka, a klawisz P, to pauza gry. Wciśnięciem klawisza M na klawiaturze, otwieramy mapę całego labiryntu. Mapa jest aktywna pokazując na bieżąco nasze położenie, lokacje nie odwiedzone, odwiedzone, i oczyszczone z kamieni.

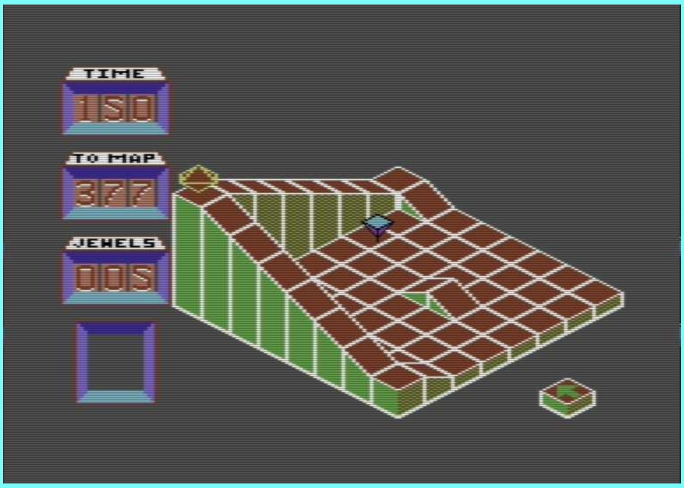
Muzyki w trakcie gry nie usłyszymy, jedynie dźwięki okolicznościowe, które dobrze oddają wykonywaną czynność. Grafika zrobiona jest przyzwoicie. Dodatkowo mamy możliwość zmiany kolorystyki każdej lokacji, w tym celu

trzeba nacisnąć klawisz C. Możemy też zmieniać kształt naszego bączka klawiszem I. Podróż polecam zacząć od wschodniej części labiryntu, czas upływa w niej powoli, a przeszkody terenowe nie są zbyt wymagające. W sam raz na trening. Zalecam dużo cierpliwości i precyzyjny joystick.

SM









SPINDIZZY

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE 1986

7 6 7

FORBIDDEN FOREST

Wkroczmy do zakazanego lasu! Trzymaj mocno swój łuk, upewnij się, że masz kołczan załadowany strzałami, które zaraz zaniosą śmierć kreaturom zamieszkującym to przeklęte miejsce. Zanim wbijesz strzałę w główną przyczynę zła w tym lesie, czeka cię długa walka na śmierć i życie. Z początku będą cię ścigać ogromne pająki, potem przyjdzie pora, by wykorzystać celne oko w walce ze zdecydowanie przerośniętymi pszczołami. Uważaj! Deszcz brązowych żab za chwilę cię zdepcze! Zdążyłeś ochłonąć? To teraz się przygotuj na prawdziwe wyzwanie - stado czerwonych smoków krąży po niebie. Nim ostatni jaszczur spadnie na ziemię w płomieniach, wokół zapanuje zmrok, a ty zostaniesz otoczony przez armię szkieletów. Nie daj się jednak zmylić. Prawdziwym celem jest kryjący się za drzewami duch, który zginie z przerażającym krzykiem, by ustąpić jeszcze potworniejszej kreaturze - gigantycznemu wężowi plującemu ogniem. Zachowaj jednak zimną krew i strzel mu w gadzi łeb, by ten spadł. Jeżeli jeszcze jesteś w stanie walczyć, przygotuj się - noc zapadła na dobre, rozpętała się burza, a na ciebie poluje sam diabeł. Czy zdążysz przebić jego serce strzałą, zanim porwie cię demon?

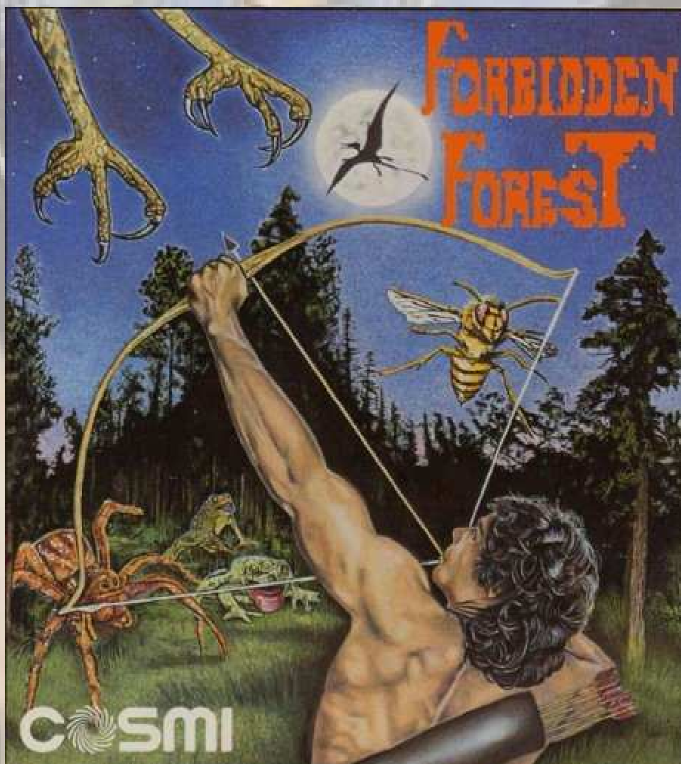
Forbidden Forest, to produkcja z 1983 r., która z miejsca stała się klasykiem. W czasach, gdy zręcznościówki na komputerach osobistych były dość słabej jakości, a dominowały gry bardziej umysłowe z gatunku RPG, czy strategii, Paul Norman stworzył produkcję o prezencji filmu. Nasz łucznik porusza się w lewo lub prawo, a dzięki nowatorskiemu, wtedy efektowi scrollowania paralaxowego las nabiera głębi pseudo-3d. Dźwięki budują nieprawdopodobne napięcie, dzięki czemu całość, pomimo dość "blokowej" grafiki wciąga na dobre. Dużą zaletą gry jest też jej bardzo dobra płynność i intuicyjność sterowania - z pewnością opłaciło się napisanie gry w kodzie maszynowym!

Trudno jest mówić o Forbidden Forest w kategoriach wad i zalet. Jest to gra genialna i stanowi prawdziwą ikonę wczesnych gier na C64. Pomimo prostej grafiki, wciąż potrafi przykuć i dać dużo satysfakcji.

Ramzes XIII







FORBIDDEN FOREST

COSMI 1983

8 7 8

RELEASE IT!

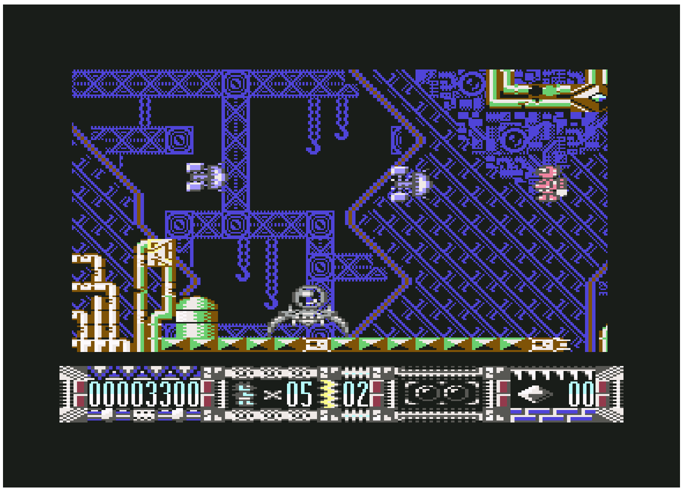
Czasem było mi naprawdę żal. Czasem wyrzucałem z siebie kilogramy złości. Przynajmniej wiem, że było to niemal w stu procentach uzasadnione. Spoglądasz na szklaną ladę, i za szybą dostrzegasz jakieś badziewie. Biegniesz co sił do kiosku, po kolejny numer ulubionego magazynu. Z niecierpliwością przerzucasz strony...O kurcze, następne badziewie! Dlaczego tak się stało, że tyle wspaniałych projektów porzucono? Teraz biedactwa błąkają się gdzieś w ciemnościach, niedokończone lub ledwo rozpoczęte. Zamiast tego zastąpiono je czymś, co było chyba robione podczas przerwy obiadowej. Spójrz ile nieoszlifowanych diamentów przed tobą. Proszę, oto jeden z nich.

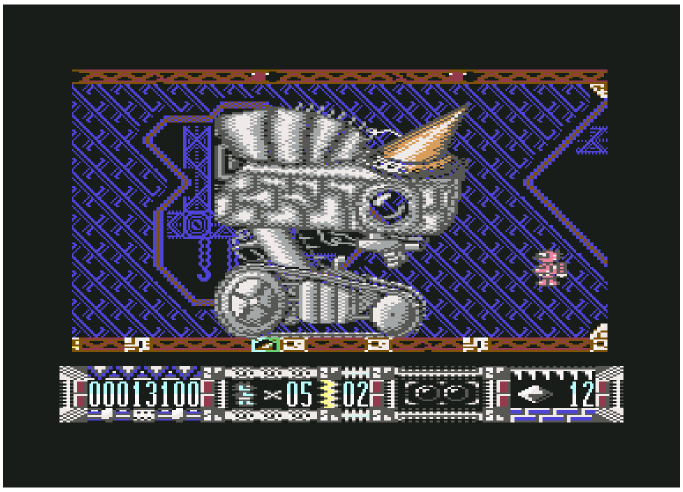
LAZYTECH

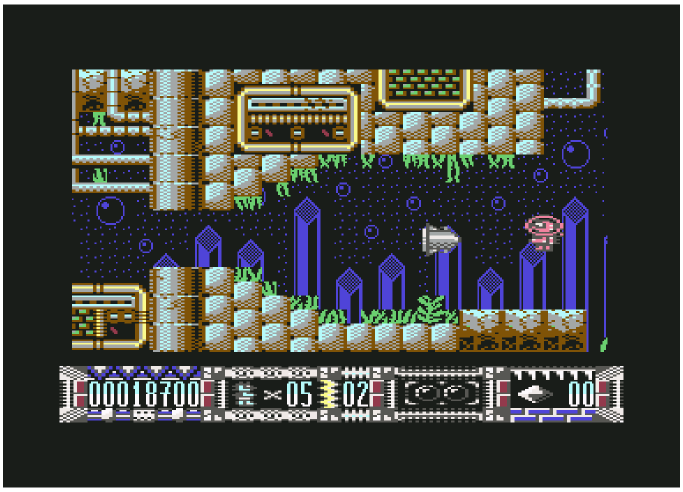
Niestety nie udało mi się zdobyć konkretnych informacji, kiedy rozpoczęto pracę nad grą Lazytech, najprawdopodobniej są to lata 90-te. Nad projektem pracowali: Chester Kollschen (kodowanie), Mattiash Deutsch (muzyka). Nie wiadomo, kto jest twórcą grafiki, która prezentuje się naprawdę interesująco. Gra należy do grupy shoot'em up, i jest podobna do ENFORCER, KATAKIS, SIDE ARMS itp. Jej akcja toczy się w kosmicznych tunelach (są też podwodne jaskinie), których strzegą roboty, statki kosmiczne i różnego rodzaju stwory. Wszystko tutaj dzieje się w szybkim tempie, co sprawia, że gra nie należy do łatwych. Sterując uzbrojonym kosmonautą, lecisz przed siebie, likwidując atakujące jednostki wroga. Jeśli masz ochotę, to możesz skorzystać z opcji dającej możliwość zagrania dwoma bohaterami na raz.. Jest wtedy nieco prościej, ponieważ posiadasz większą siłę rażenia. Podczas rozgrywki spotykasz (niestety bardzo rzadko) kolorowe kapsuły bonusowe, dające lepszą broń i inne możliwości. Na końcu każdego etapu, czeka cię walka z wielkim bosem, który jest ciężki do zniszczenia.

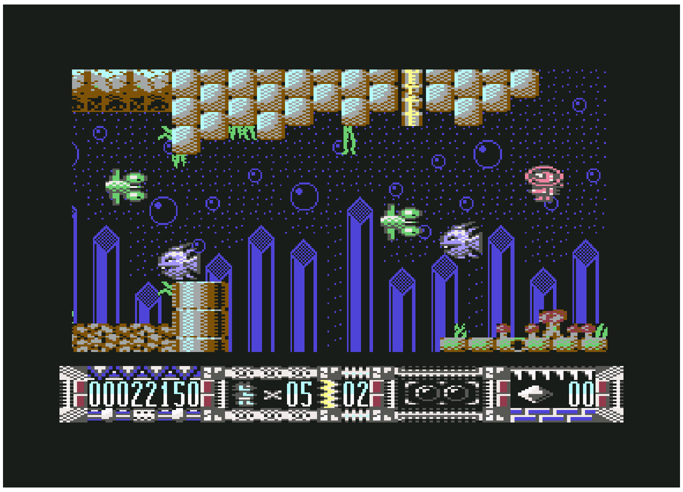
Pomimo, iż gra jest trudna, to i tak dostarcza dużo dobrych i mocnych wrażeń. Bardzo dobra grafika, wspaniała muzyka i efekty dźwiękowe. To wszystko znajdziecie w wersji preview gry Lazytech. No właśnie, preview! Ech, szkoda.

Komek









SUBSONIC

Kosmos ciemny, jak środek nocy bez księżyca. Wszystko wiruje dookoła, od emocji czerwone lica. Nie ma czasu na błędy i swobodne myślenie. Trzymając w dłoniach ster czujesz ogromne ciśnienie.

Tym oto wstępem rozpoczynam krótki opis gry SUBSONIC. Jeśli pozytywnie kojarzysz takie tytuły jak: GALAGA, GAPLUS,AVENGER, to wyżej wymieniony z pewnością ci się spodoba, ponieważ podobieństwo pod względem konstrukcji jest bardzo duże. Ciekawie zaprojektowane logo gry zachęca do dalszych działań. Poniżej widać małe menu, pozwalające na wybór muzyki lub efektów dźwiękowych. Możesz też zagrać z kolegą ustawiając opcje na dwóch player'ów. Akcja gry toczy się gdzieś w przestrzeni kosmicznej, po której poruszasz się specjalnym, uzbrojonym statkiem. Twój cel, to zniszczyć wszystkie wrogie pojazdy, roboty, stwory, które opanowały przestrzeń. Jest ich naprawdę dużo. Aby to wszystko ogarnąć, będziesz musiał przejść przez kilkadziesiąt etapów. Na początku jest całkiem łatwo, ale dalej już niestety nie. Wrogowie są coraz trudniejsi do zniszczenia i latają szybciej, lub w bardzo dziwny sposób. Teraz pora na lepsze wiadomości. Otóż podczas gry możesz spotkać przydatne bonusy ułatwiające walkę. Każdy z nich oznaczony jest inną literą i ma różne zastosowanie.

S- zwiększa szybkość twojego statku
E- dodatkowe wsparcie w postaci małego, strzelającego pojazdu
P- zwiększa ilość pocisków, którymi strzelasz
D- dwa dodatkowe działka strzelające ukośnie

Przyszedł czas na podsumowanie. Gra nie posiada zbyt wiele grafiki, ale za to animacja wszystkich statków, robotów itp. jest bardzo dobra. Muzyka i efekty dźwiękowe prezentują wysoki poziom, sprawiając, że gra się jeszcze lepiej. Przekonałem się o tym na własnej skórze, przekonaj się i ty.

Komek







SUBSONIC
ZZAP! 64 1992

6 7 8

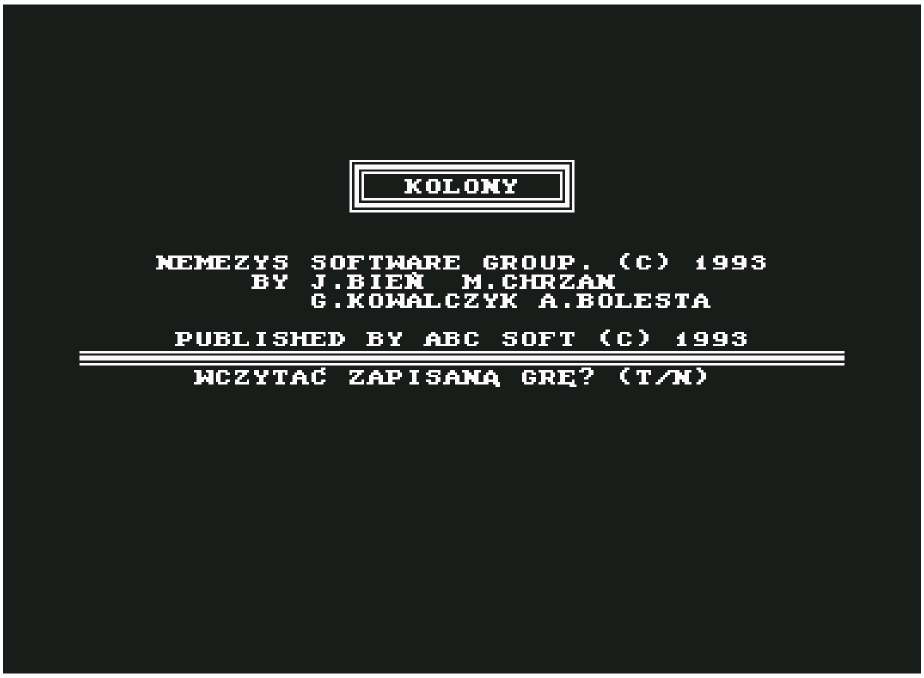
KOLONY

Basic wiecznie żywy! (język programowania, opracowany w latach 60-tych). No, może nie tak zupełnie, ale na pewno był żywy w roku 1993, kiedy to wydano grę Kolony. Wersja Commodorowska została opublikowana przez firmę ABC Soft. Był to port gry, znanej od 1991r z małego Atarii. Autorem oryginału był Janusz Bień.

Patrząc przez pryzmat minionych lat, ciężko mi stwierdzić co było sekretem tej gry. Z dzisiejszego punktu widzenia „to się nie mogło udać". Zero grafiki, zero muzyki, goły tryb tekstowy. Fabuła cienka jak papierek, a do tego sporo bugów. Dla dzieci Neostrady coś równie egzotycznego jak niegraficzny system operacyjny. Nawet w roku powstania trąciła ona mocno myszką. Każdy domorosły programista pisał coś na ten wzór. Ręka do góry, kto z was napisał swoją tekstówkę w Basicu? Las rąk, a jednak przebić udało się tylko Bieńiowi. Co było tego przyczyną? Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to wiadomo, że chodzi o… ducha gry. Ma ona w sobie to magiczne coś, co nie pozwala się od niej oderwać. Dekadę temu, rzesze Commodorowców i Atarowców poświęcały długie godziny swojego wolnego czasu, na gubernatorowanie kolonii gdzieś tam na krańcach galaktyki. Gdzie tam jeziora, lasy, słoneczna pogoda, skoro tutaj czekały roboty BB-1 i uran. W Internecie sporo jest relacji osób, które zawaliły nie jedną nockę przed tą grą! Mania!

Jak w każdej grze handlowej, najlepiej znaleźć kogoś do wspólnej zabawy. Samemu też można pograć, ale po pewnym czasie robi się monotonnie. Brak przeciwnika nie pozwala na klasyczny PGR*, a handel nie dostarcza już emocji. Rozgrywkę rozpoczynamy w roku 2090. W tym czasie Ziemia jest już potęgą, statki wyładowane homo sapiens przemieszczają całą galaktykę. Kwitnie handel i friendship. Tylko od czasu do czasu, idyllę zakłócają gwiezdni piraci. Gdzieś na krańcach Drogi Mlecznej łaskawy Imperator wyznaczył tobie małą kolonię. Na początek otrzymałeś tytuł Gubernatora, 50 000 !, dziesięciu kolonistów i dwóch naukowców. Jednym zdaniem, perspektywy jak na emeryturze z ZUSu – za mało żeby przeżyć, za dużo żeby paść. Dzięki Bogu jesteś Polakiem, a w naszej naturze leży kombinacja. Na początek proponuję wysłać małą wyprawę w celu penetracji najbliższej okolicy. Twoja dopuścisz to Imperator – tak jak Hegemon Kapralowi w Kajku i Kokoszu - utnie ci premię i głowę, a nawet zdegraduje!

Jeśli trochę ci się poszczęściło, to na planecie wylądował statek handlowy typu VARG. Na początku gry stanowi on źródło maszyn, ludzi i surowców. Później, jak już rozwiniesz kolonie, będzie najwierniejszym odbiorcą Twoich produktów i surowców. Skoro już jest z kim handlować, to kup trochę żywności, tak żeby starczyło do następnych zbiorów. Jak da radę, to kup też generator lub dwa, kilka robotów budowlanych. Na początku nie mamy za bardzo czego bronić, więc inwestycja w X-Wingi i roboty bojowe jest zbyteczna. Warto też zatrudnić kilku kolonistów i naukowców. Sugeruję jeszcze zapoznanie się z innymi opcjami w grze, a następnie DALEJ i DALEJ…



kolonia nie przeżyje bowiem bez surowców strategicznych – krzem, żelazo, uran. Tego szukaj. Nie ma jednak co szaleć, wyślij po jednym koloniście i naukowcu, najlepiej na jeden miesiąc. Całą pozostałą liczbę kolonistów skieruj na pola (UPRAWY). Jeść trzeba, a głód na kolonii nie jest niczym dobrym. Jeśli do niego

Kolejny miesiąc przywita cię raportem. Dowiesz się z niego, ile uranu zużyły generatory, ile kasy zapłaciłeś podwładnym, jaki jest stan i zużycie zapasów żywności. To są stałe punkty raportu. Do tego dochodzą jeszcze informacje o stanie produkcji, budowy, zbiorów, efektów wypraw i ekspedycji naukowych. W tym przypadku

wszystko zależy od Twoich działań w grze. Są też informacje losowe, takie jak: atak bestii, atak piratów lub sąsiada, przybycie statku handlowego. W miarę rozwoju kolonii inwestuj w nowe budynki – mieszkania , magazyny i fabryki. W fabrykach produkuj roboty, x-wingi i generatory, które z zyskiem sprzedasz handlarzom. Dorobić też możesz na handlu surowcami i żywnością.



Nie zapominaj tylko o obronie! Życzliwi sąsiedzi i gwiezdni piraci tylko czekają na okazję, żeby się „podzielić" Twoimi zasobami.
Po pewnym czasie przekonasz się, że dzienne wydobycie na poziomie 2000-3000 jednostek danego surowca, to niestety za mało. Kolonia ma rosnąć w siłę, a ludziom żyć się dostatniej. W końcu o kasę w tej grze chodzi. Skoro akcja gry dzieje się w kosmosie, to kwota musi być astronomiczna – 100 000 000! Tyle właśnie musisz zebrać w ciągu zaledwie 10 lat, żeby wykupić swą kolonię. Jak ci się nie uda, to już wiesz co Imperator zrobi.

Wyznawcy komputerów spod znaku góry Fuji, w ubiegłym roku otrzymali do swojej dyspozycji remake tej gry, pod nazwą Kolony 2106. Swego czasu działał też serwer, gdzie można było pograć w Kolony on-line. Niestety, na chwilę obecną jest on zamknięty. Szkoda. Nam pozostaje ściągnąć sobie grę w wersji 4.4 – poprawionej przez nieocenionego Dux`a/Future (przy okazji serdeczne pozdrowienia od starego kontaktu). Różni się ona od pierwowzoru innym krojem fontów, dodaniem muzyki oraz usprawnieniem obsługi. Niby niewielkie rzeczy, ale drastycznie odmieniają one grę.

Jeśli ktoś mnie zapyta, czy dzisiaj warto zagrać w grę, mająca prawie 20 lat, napisaną w Basicu - śmiało odpowiem WARTO!
*Pal! Gwałć! Rabuj!

Kenji



LIFE IS BRUTAL!

STRATEGIA

WOJNA

HANDEL

PRZETRWANIE

DECYZJE

ROZWAGA

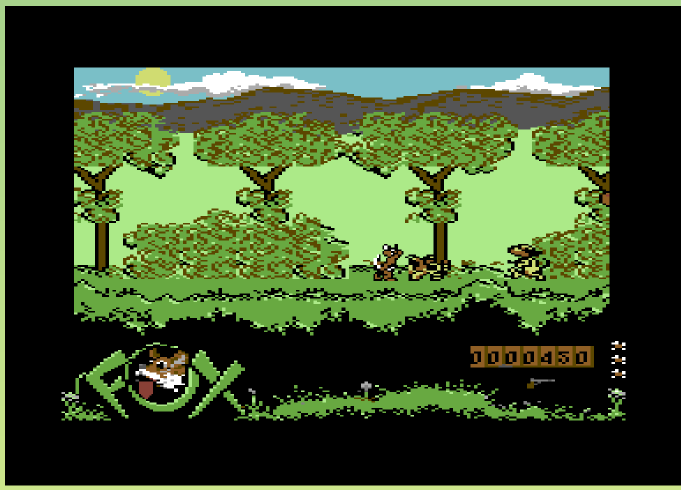
FOX FIGHTS BACK

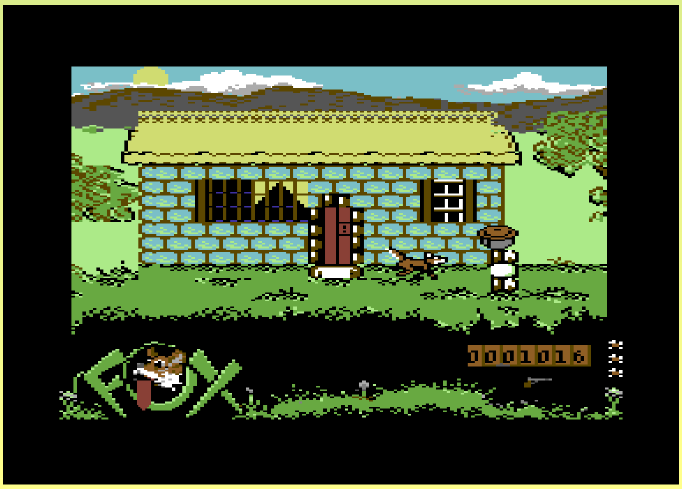
Wyobraź sobie lisa, grasującego po lesie, któremu w poszukiwaniu pożywienia zdarza się zakradać na pobliską farmę, a czasem nawet wyruszać na dłuższe eskapady, aż do siedzib człowieka. Z niejednej obławy udało mu się zbiec, a podążające jego śladem psy gończe, od dawna nie robią już na nim wrażenia. Taki z niego nieustraszony i sprytny lis. Nic w tym niezwykłego? W takim razie zaczynamy od nowa. Wyobraź sobie groźnego gangstera, który na sumieniu ma nie tylko liczne kradzieże, ale też, co chwila bierze udział w jakiejś strzelaninie. Stróże prawa depczą mu po piętach, lecz on jest uzbrojony i się nikogo nie boi, a do tego jest przebiegły jak ekhm… lis? A teraz uwaga! Bierzemy obie historyjki, łączymy ze sobą i uzyskujemy mniej więcej to samo, co oferuje nam Fox Fights Back.

No więc jeszcze raz od początku. W grze pokierujesz poczynaniami lisiego zbója. W każdym z kolejnych poziomów musisz zebrać określoną liczbę pożywienia i przetransportować je do jamy, w której czeka twoja luba. Wiedz, że lisica jest bardzo głodna i uzbrojona w wałek, toteż na zbieraniu leśnych owoców na pewno się nie skończy. Będziesz musiał za to podkradać dla niej garnki i inne fanty z gospodarstw po drugiej stronie rzeki. Zadanie nie jest łatwe, bo jednorazowo można przenosić tylko cztery „przekąski", a w drodze do celu niejednokrotnie dojdzie do starć z sforami psów gończych, czy innymi wrogo nastawionymi mieszkańcami lasu. Utratą życia może skończyć się nieudana próba przeprawy przez rzekę, czy niefortunny skok na przeszkodę. Nie będzie jednak, aż tak źle. Utraconą energię można regenerować, posilając się na kurzej farmie lub w króliczej jamie. Część jam to także droga na skróty (przejścia odblokowują się wraz z postępem w grze). Pomysł zacny, bo dzięki temu uniknięto sytuacji, w której przemierzanie dłuższych odległości, mogłoby się okazać zbyt męczące. Lisek, jak na gangstera przystało, świetnie posługuje się bronią palną. Na początku do dyspozycji będzie jedynie pistolet o niewielkiej sile ognia, ale czym dalej od domu, tym lepsze pukawki można znaleźć.

Oceniając grę, trudno było mi wskazać jakąś jej słabą stronę. Postacie są ładnie wykonane, podobnie tła (do tego zastosowano efekt kilku planów). Całkiem niezła muzyczka i świetne – moim zdaniem – efekty dźwiękowe (tutaj szczekanie naprawdę brzmi jak szczekanie). Jest też całkiem spora dawka humoru.

/uka/





FOX FIGHTS BACK

IMAGE WORKS (MIRRORSOFT) 1988

8 9 8

PIRACY

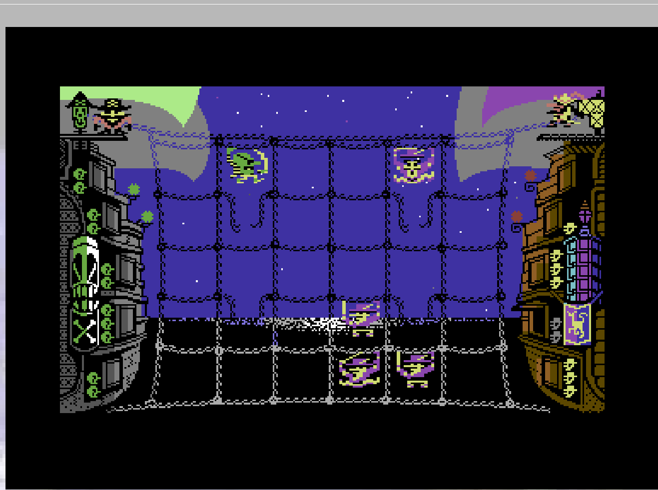
Lubisz warcaby? Odpowiadają Ci pirackie klimaty? A może miał(a)byś ochotę, przeprowadzić mały abordaż na pokład wroga? Jeśli na powyższe pytania odpowiadasz twierdząco, to gra Piracy jest właśnie dla Ciebie. Zasady rozgrywki przypominają te, rządzące warcabowym światem. Po niewielkiej planszy przemieszcza się jednakowe pionki, w kierunku „sił” przeciwnika, a gracze wykonują swoje ruchy na zmianę. Na tym jednak podobieństwa się kończą. Po pierwsze, w każdej kolejce można do wyboru albo wykonać ruch po planszy, albo postawić na niej nowe pionki (tak, tak, wszystkie pola planszy są na początku gry puste). Po drugie, ruch nie dotyczy jednego z pionków, ale każdy z wcześniej ustawionych przesuwa się w tej samej kolejce w identycznym kierunku. Do tego mamy jeszcze cztery feralne pola (tracimy na nich pionki), a obszar gry jest nieograniczony (tzn. można przeskakiwać z górnej krawędzi planszy na dolną i na odwrót). Zasady gry nie są trudne. Wystarczy obejrzeć przygotowaną przez autorów przykładową walkę i już wiadomo, o co w tym wszystkim chodzi. No dobrze, ale gdzie to całe piractwo? No więc, już wyjaśniam. W Piracy za planszę posłuży Ci siatka linowa, rozciągnięta między okrętami, a za pionki załoga statku. Warunkiem zwycięstwa będzie przejęcie pokładów wrogiego galeonu lub strącenie do morza wszystkich marynarzy oponenta (no to już nie brzmi jak instrukcja do gry planszowej). Ktoś mógłby powiedzieć, że jest to tylko ładne opakowanie, które nie wpływa na istotę gry. Z drugiej strony, czy zawsze to muszą być czarno-białe figury i kraciaste pudło? Na pewno nie!

Gra ma bardzo dobrą grafikę. Ładne, klimatyczne tło wykonane w hires. Animacje piratów też nie pozostawiają wiele do życzenia. Rozgrywce towarzyszą jedynie efekty dźwiękowe (pomijając krótką, charakterystyczną melodyjkę z menu). Nie ma sytuacji, w której męczy odtwarzany w kółko zak i można się bardziej skupić na grze. Można zagrać zarówno z drugim graczem, jak i z komputerem (cztery poziomy trudności). Niestety na najwyższym poziomie zdarzyło mi się, że komputerowy przeciwnik zaniemógł i musiałem ratować się resetem. Moim zdaniem najważniejsze jest jednak to, że autorzy gry postarali się i nie poszli na łatwiznę. Piracy mogłaby być po prostu kolejną, przyozdobioną wersją klasycznych warcab czy szachów, a zamiast tego dostaliśmy całkiem nową, wcale nie gorszą, grę planszową z własnymi zasadami. Podsumowując Piracy to kolorowa, warcabowo-podobna gra logiczna z piracką otoczką.

/uka/







PIRACY

ACE GAMES 198?

9 5 8

DINOZAURY ■

Pora wcielić się w rolę paleozoologa i wydobyć kolejne cenne znalezisko. Grzebie, szukam i przerzucam. Oho! chyba coś mam. No proszę, to będzie idealne.

DIG DUG

Rok 1982. Japońska firma NAMCO wydaje zręcznościową grę arcade - niezapomniane czasy automatów rozgrzanych do czerwoności i dźwięku srebrnych monet. Powstają wersje na komputery domowe i konsole, nie pominięto również naszego C64. Konwersją zajęła się firma ATARISOFT, wypuszczając grę na rynek w 1983 roku.

Pewnego dnia w podziemiach zaczęły grasować złe potwory.. Sytuacja dość dziwna i nieprzyjemna. Trzeba położyć temu kres! Ubieraj więc skafander, bierz w łapy specjalną pompkę i do dzieła!

Ryjąc korytarze w ziemi musisz dorwać i zniszczyć kreatury: **Fygar** (zielony smok ziejący ogniem), **Pooka** (czerwony stwór noszący żółte gogle). Jakim sposobem je zlikwidować? Podejdź blisko, wystrzel węża z pompki, wbijając go w ciało stwora i wdmuchaj tyle powietrza, aż pęknie. Jeśli daną czynność przerwiesz w połowie, to unieruchomisz go na chwilę, po czym wróci do pierwotnego stanu. Korzystaj także z głazów, dzięki którym możesz zdobyć 1000 punktów. Musisz się tylko podkopać w odpowiedni sposób i zrzucić go na łeb wroga. Niszczenie potworów za pomocą pompki również wpływa na punktację, w tym przypadku Fygar jest bardziej cenny od Pooka. Podczas długiej i niebezpiecznej misji możesz posilić się warzywami i owocami (dużo dodatkowych punktów). Wydawałoby się, że to już wszystko, jednak zwróć uwagę na to, co się dzieje, gdy kopiesz tunel. Za każdy jeden wykopany kawałek dostajesz 10 punktów, nie jest to zbyt wiele, ale jak mawiają „ziarnko do ziarnka, a zbierze się miarka”.

Na zakończenie chciałbym napisać klika słów o wykonaniu gry. Grafika ładna, czytelna z dobrze dobranymi kolorami. Muzyczka prosta, a efekty dźwiękowe pasują jak ulał. Jednak najważniejszą rolę pełni tutaj grywalność, prezentująca wysoki poziom. DIG DUG, to gra, która na długo pozostaje w pamięci, a może na zawsze?

Komek







SPEEDY SLUG

Witajcie. Mówią o mnie „szybki ślimak”. Jestem niezwykłym mięczakiem, ponieważ natura obdarzyła mnie nadzwyczajnymi umiejętnościami. Potrafię mknąć niczym ekspres i skakać lepiej niż kangur. Nie wierzysz? To może załóżmy się o kufel schłodzonego piwa? W to też nie wierzysz?

Nic na to nie poradzę, że tak bardzo lubię gry platformowe i tym podobne. A jeśli na dodatek są dobrze wykonane, to już w ogóle super. SPEEDY SLUG ma prawie wszystkie cechy, które powinna posiadać każda, dobra platformówka. Brakuje tylko większej ilości poziomów, bo ta, którą oferuje gra, jest po prostu znikoma.

W tworzeniu programu wzięło udział kilka osób. Kodowaniem zajął się Jan Zimmerman (Substance), nad grafiką pracował Nikaj Eijk (Electric Brains), a muzykę skomponował Martijn Schutten (Electric Brains). Ślimak wypełznął na świat w 1995 roku, opublikowany przez firmę CP Verlag.

Część informacyjną mamy już za sobą, więc proponuję przejść do opisu gry.

Bardzo dziwaczna to kraina, dookoła mrok, wszędzie pełno grzybów i roślin. Głębokie, tajemnicze rozlewiska szumią delikatnie na wietrze. Pora wracać do domu, i w jak najszybszym tempie przejść przez ten malutki, obcy świat. Zamieszkują go osy, komary, larwy, pełzające robale i żuki. Gra składa się z sześciu etapów, chociaż drugi, czwarty i szósty nazwałbym rozgrywką bonusową. Poruszamy się tylko od lewej do prawej strony ekranu. Zbieramy owoce (punkty) i uważamy na wielki latający balon, rzucający w nas balastem. Trzy pozostałe, to przeprawa przez niebezpieczną krainę. Oprócz skakania i szybkiego poruszania się, niezwykły ślimak potrafi pluć wielkimi kulami śluzu, które niszczą przeciwników pałętających się po drodze.

Uważaj na głęboką wodę, wpadając do niej od razu toniesz! Zjadaj owoce i zbieraj diamenty porozrzucane po okolicy, a otrzymasz dodatkowe punkty. Od czasu do czasu można trafić na bardzo przydatne bonusy w postaci serca, które daje dodatkowe życie. Mała butelka, to eliksir kilkusekundowej nieśmiertelności. Klepsydra dolicza 30 sekund do czasu, który posiadasz w danej chwili. Kolekcjonuj literki (B, O, N, U, S). Zebrane w całość pozwolą uzyskać niezbędne punkty. Kule, którymi strzelasz mają ograniczoną ilość, ale można co jakiś czas uzupełnić zapas. Pamiętaj również o tym, że na zakończenie każdego poziomu twój pozostały czas, ocalałe pociski oraz zebrane diamenty są przeliczane na punkty (im ich więcej, tym lepiej). Gdy już dotrzesz do celu, to czekają na ciebie gratulacje i krótki, miły tekst.

Grając w SPEEDY SLUG, zwróciłem uwagę na bardzo dobrą grafikę oraz przyjemną muzykę. Szkoda tylko, że do przejścia jest tak mało etapów, bo chciałoby się pograć trochę dłużej.

Komek





SPEEDY SLUG

CP VERLAG/ELECTRIC BRAINS 1995

8 7 7

GADANE

MIŁOŚĆ OD PIERWSZEGO WŁĄCZENIA

LOVE STORY

Szczęście sięgnęło zenitu, gdy nieśliśmy z ojcem pudło, w którym znajdowało się marzenie spędzające sen z powiek. Byłem niezależny, już nie musiałem czekać na zaproszenia kolegów posiadających komputery. Otworzyłem drzwi, przekroczyłem próg i zostałem pochłonięty. Wracając do życia codziennego, zostawiłem cząstkę mojego serca. Teraz wiem, że przetrwa tam do samego końca.

"Ten zestaw powinien być odpowiedni: Używany komputer w bardzo dobrym stanie, magnetofon, joystick, zasilacz, kilka kaset oraz dwie książki z instrukcją obsługi, plus porady". Powiedziawszy to, Sprzedawca zademonstrował całą zawartość pakietu. Ojciec, widząc błysk w moich oczach rzekł: " W porządku, kupujemy!".

Tego dnia w Bytomiu, ulica Gliwicka wyglądała inaczej niż zwykle. Obraz widziany moimi oczami wypełniała radość. Dla większości był to zwyczajny dzień w odcieniach szarości. Cel osiągnięty, wracamy do domu. Matka z uśmiechem na twarzy otworzyła drzwi, a pies Brylant skakał jak szalony, łasił się i machał lilipucim ogonkiem. Pudło z zawartością wnieśliśmy do pokoju gościnnego, gdzie znajdował się telewizor. Zestaw został szybko rozpakowany i podłączony według instrukcji. Pstryk! Coś złapało mnie za serce, wywołując uśmiech na twarzy. Nadszedł czas na uruchomienie kasety w magnetofonie, klika ruchów małym śrubokrętem i głowica idealnie ustawiona. Wgrywanie programu, ruchome czerwone paski wymieszane z charakterystycznym dźwiękiem. RUN, RETURN i gotowe. Fajny obrazek oraz miła muzyczka, SPACE i... o co chodzi? Dlaczego nic się nie dzieje? Ja chcę grać! Kolejna próba, a ciągle to samo. Na szczęście, zaraz obok mieszkała kumpela Ola i jej brat Klaudiusz. Commodore 64 mieli już od jakiegoś czasu, więc przyszli sprawdzić w czym tkwi problem. Okazało się, że programy nagrane na tej kasecie, to po prostu dema i obrazki, a nie gry. Po chwili namysłu Klaudiusz poszedł do domu, po czym wrócił z kasetami. Miał coś jeszcze, czarny cartridge z czterema grami.

CARTRIGE C64 GAMES SYSTEM

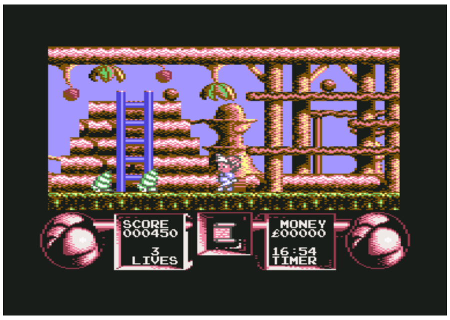


Fot. Radosław .B

Nośnik danych, stworzony dla potrzeb konsoli Commodore 64 Games System (ukazała się na rynku w 1990 roku). Kompatybilny z komputerem Commodore 64, podłączany do gniazda rozszerzenia znajdującego się w panelu tylnym C64. Zawiera cztery następujące gry: FIENDISH FREDDY, INTERNATIONAL SOCCER, FLIMBO'S QUEST, KLAX.

Szybko nam wytłumaczył, do czego służy cartridge. Podpiął i uruchomił go. Wybrał jedną z czterech gier, nacisnął SPACE, potem FIRE i podając joystick powiedział "Graj śmiało kolego!". Ale jak tu grać, gdy na ekranie zobaczyłem coś, co wywołało u mnie szok?

FLIMBO'S QUEST



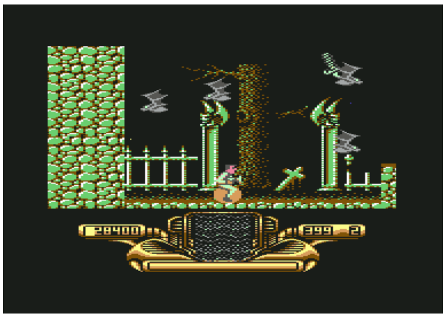
Gra platformowa, wydana przez firmę System 3 w 1990 roku na komputery: Commodore 64, Amstard CPC, Amiga, Atari ST. Jako chłopiec o imieniu Flimbo, wyruszasz na ratunek ukochanej królowej Pearly porwanej przez szalonego naukowca (opis gry: Komoda 1/2010 str. 8).

Ach, cóż za wieczór! Nie miałem nawet ochoty na kolację, nie mówiąc już o spaniu. Rodzice nieźle się namęczyli, aby przetłumaczyć mi, że musze się wyspać, ponieważ rano wstaje do szkoły. Nazajutrz pomaszerowałem do budy, aby odbębnić kilka godzin lekcyjnych. Pani nauczycielka zauważyła, że byłem jakiś nieobecny i rozkojarzony, w dodatku ciągle coś bazgrałem na ostatniej kartce w zeszycie. Wracając do domu cały czas myślałem o Flimbo's Quest. Zjadłem szybko obiad i od razu zasiadłem przed moim kochanym Komodorkiem. Tak już było praktycznie każdego dnia. Oprócz cartridga korzystałem również z kaset grając między innymi w ARKANOID, SALOMON'S KEY, GYRUSS... Moja kolekcja gier powiększała się w szybkim tempie. Bardzo Często odwiedzałem małe stoisko komputerowe, które mieściło się wewnątrz hali targowej na moim osiedlu. Można tam było kupić pojedyncze, oryginalne gry lub tzw. zestawy, po kilkadziesiąt tytułów na jednej kasecie. Jednak najlepszym i

największym źródłem była wymiana miedzy znajomymi.

Pewnego dnia nastąpił koniec sielanki, joystick odmówił posłuszeństwa i przestał działać. Na pewno przyczyniła się do tego gra pt. PSYCHO HOPPER. Nazywam ją pogromcą joy'ów, ponieważ sterowanie główną postacią odbywa się poprzez ciągłe kręcenie joy'em w kółko.

PSYCHO HOPPER



Dobra gra zręcznościowa, z elementami strzelaniny. Przemierzając upiorną okolicę, musisz pozbierać kawałki tajemniczych przedmiotów, by poskładać je w całość.

"Nie martw się synu, pojedziemy do centrum Bytomia i kupimy nowy joystick". Przestałem się denerwować, bo wiedziałem, że jak ojciec obiecuje, to dotrzymuje słowa. Wybraliśmy coś niedrogiego, a zarazem fajnego. Dobry humor powrócił, wszystko było tak jak przedtem.

JOYSTICK QUICKJOY SUPERCHARGER, SV-123



Popularny Cyfrowy joystick, o wymiarach 135 x 95 x 185 mm. Wyprodukowany przez firmę Jollenbeck GmbH. Współpracuje z komputerami: COMMODORE, ATAI,CPC.

Minęły cztery lata, a ja zacząłem miewać dziwne przeczucia. Krótko po tym wystąpiły problemy z zasilaczem. Joystkick również przestał być w pełni sprawny, raz działał, innym razem nie. Pewnego dnia pękło mi serce. Komodorek po prostu przestał funkcjonować, żadne próby wskrzeszenia nie pomogły. Walczyłem praktycznie sam, byłem zbyt młody i nie wiedziałem, co jeszcze mogę zrobić. W czasopismach komputerowych ciągle pisano o upadku Commodore, co pogrążało mnie jeszcze bardziej, aż w końcu się poddałem. Teraz jestem dużo starszy, a życie nauczyło mnie, że nie warto szybko rezygnować, trzeba szukać wyjścia. Znalazłem je, chociaż mogłem to zrobić dużo wcześniej. Podczas wędrówki straciłem bezpowrotnie kilka cennych rzeczy, przynajmniej zdaję sobie z tego sprawę. KOMODA, to lekarstwo na błędy z przeszłości i wzmocnienie przyszłości.

...Otworzyłem drzwi, przekroczyłem próg i zostałem pochłonięty. Wracając do życia codziennego, zostawiłem cząstkę mojego serca. Teraz wiem, że przetrwa tam do samego końca.

Komek

10



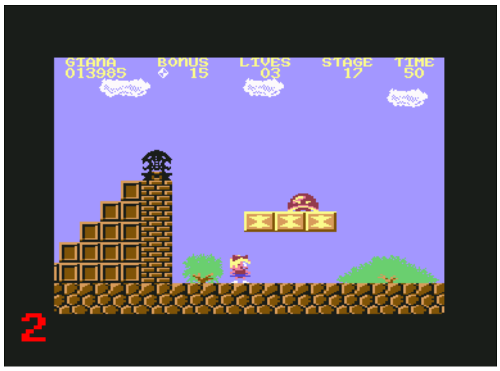
Widzę, że rubryka „10” przypadła wam do gustu. Ponownie zadbaliście o to, aby stworzyć listę na podstawie waszych głosów. Myślę, że jest to dosyć ważne, ponieważ możemy wskazać czytelnikom gry, które są naprawdę dobre. Przeważnie są to tytuły w większości wam znane, ale bywają też takie, o których nie wszyscy wiedzą. Spójrzmy teraz jak wygląda drugie notowanie naszej dziesiątki. Pierwsze miejsce na naszej liście zajmuje INTERNATIONAL KARATE. Pojawił się po raz pierwszy, a już nieźle namieszał. Wspaniały awans! GIANA SISTERS z ostatniego miejsca na drugie. FLIMBO’S QUEST niestety wypadł z pierwszej trójki, przesuwając się o dwie pozycje niżej, a to za sprawą BOULDER DASH, który z małą przewagą zadebiutował od razu na trzecim miejscu. Szkoda, że nasz polski KNOORKIE nie dostał się do wspaniałej dziesiątki. Otrzymał parę głosów, ale jednak zbyt mało, aby znaleźć się na liście. Bardzo jestem ciekawy, jak będzie wyglądało następne notowanie. Wszystko zależy od was, zapraszam już teraz do głosowania.

Komek

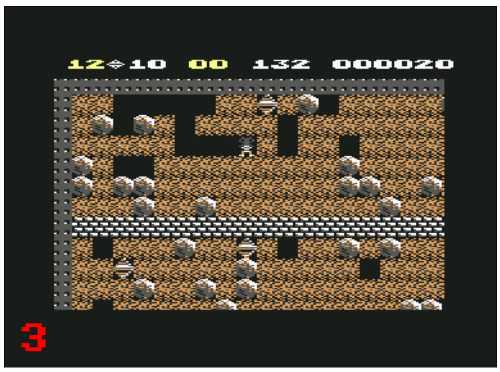
1/N/1	INTERNATIONAL KARATE
2/10/2	GIANA SISTERS
3/N/1	BOULDER.DASH
4/2/2	FLIMBO S QUEST
5/N/1	RICK DANGEROUS
6/7/2	STUNT CAR RACER
7/N/1	NORTH & SOUTH
8/N/1	CREATURES
9/N/1	D. OF THE CROWN
10/3/2	USAGI YOJIMBO



1



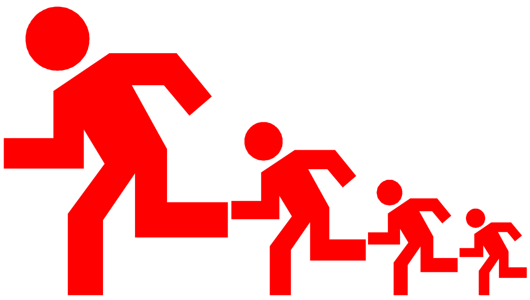
2



3

Zasady głosowania:

Wypisz dziesięć swoich ulubionych gier, zaczynając od najlepszej (kolejność ma znaczenie) i wyślij e-mail do **komek2@o2.pl** Czekam na wasze głosy!



JOHNNY PRZEDSTAWIA

MOVIE MANIAC



Jan Lorek - urodzony 1 listopada 1984 r. w Oświęcimiu. Rysownik, autor tekstów i zdjęć. Często można go spotkać na imprezach folklorystycznych. Wielbiciel komiksów i kina grozy. Posiada kolekcję kilkudziesięciu filmów Clinta Eastwooda i marzy o własnym lokalu w stylu country.

Stara się nie wciągać w gry komputerowe, bo potrafią zabrać dużo czasu, choć nie żałuje chwil spędzonych przy "Mortal Kombat" lata wstecz.